

UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

PROGRAMA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

BÁSICA INICIAL - PRIMARIA



TESIS

**“JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LA
COMPRENSIÓN DE TEXTOS ESCRITOS EN LOS ALUMNOS
DEL 2° GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32002
VIRGEN DEL CARMEN, HUÁNUCO, 2016”**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA**

TESISTA

Bach. Mitsi Mariela, RIVERA JUSTINIANO

ASESORA

Dra. Paola Elizabeth, PAJUELO GARAY

HUÁNUCO-PERÚ

2018



ACTA DE SUSTENTACIÓN

En la ciudad de Huánuco, siendo las 16:00 horas del día 20 del mes de diciembre del año 2018, en el Auditorio "Ermanno Artale Ciancio" de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad de Huánuco-La Esperanza, en cumplimiento de lo señalado en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco, se reunió el Jurado Calificador integrado por los docentes:

Dr. Froilan Escobedo Rivera	Presidente
Dr. Joel Guido Aguirre Palacin	Secretario
Dra. Jhoyse Milu Claudio Pinedo	Vocal

Nombrados mediante la Resolución N° 237-2018-D-FCEyH-UDH, para evaluar la sustentación de la Tesis intitulada: "*Juegos cooperativos para mejorar la comprensión de textos escritos en los alumnos del 2° grado de la Institución Educativa N° 32004 Virgen del Carmen, Huánuco, 2016*", presentada por la Bachiller en Ciencias de la Educación Mitsi Mariela RIVERA JUSTINIANO para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Básica: Inicial y Primaria.

Dicho acto de sustentación, se desarrolló en dos etapas: exposición y absolución de preguntas; procediéndose luego a la evaluación por parte de los miembros del jurado.

Habiendo absuelto las objeciones que le fueron formuladas por los miembros del Jurado y de conformidad con las respectivas disposiciones reglamentarias, procedieron a deliberar y calificar, declarándola aprobado, por Unanimidad con el calificativo cuantitativo de 15 y cualitativo de bueno.

Siendo las 17:30 horas del día jueves 20 del mes de diciembre del año 2018, los miembros del Jurado Calificador firman la presente Acta en señal de conformidad.

.....
Presidente (a)

.....
Vocal (a)

.....
Secretario (a)

DEDICATORIA

A mi padre, por haberme apoyado en todo momento, sus consejos, valores, la motivación constante que han permitido hacerme una persona de bien.

A mi hija, por ser la fuerza que me motiva a seguir superándome.

AGRADECIMIENTO

- A la Universidad de Huánuco, por haberme acogido durante los años de mi formación profesional.
- A los docentes del Programa Académico Profesional de Educación, que orientaron y me otorgaron diversas herramientas para poner en práctica en mi día a día en las aulas.
- A la Dra. Paola Elizabeth Pajuelo Garay, por su tutoría en todo el proceso de elaboración, aplicación y evaluación de mi trabajo de investigación.
- A la Directora de la Institución Educativas N°32002 “Virgen del Carmen”, Gloria Isabel Rojas Cristóbal, por permitir el acceso a sus aulas para aplicar el trabajo de investigación y su apoyo incondicional en la validación de los instrumentos.
- A la profesora Olga Yola, a los alumnos del 2° “B” y a los padres de familia de la institución educativa que formaron parte durante todo el proceso de aplicación del proyecto de investigación.

ÍNDICE

	Pág.
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice	iv
Resumen	viii
Introducción	ix

CAPÍTULO I PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción del problema	12
1.2. Formulación del problema	14
1.3. Objetivo general	14
1.4. Objetivos específicos	14
1.5. Justificación de la investigación	14
1.6. Limitaciones de la investigación	15
1.7. Viabilidad de la investigación	15

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

A. Antecedentes Internacionales	16
B. Antecedentes Nacionales	19
C. Antecedentes Locales	22

2.2. BASES TEÓRICAS:

2.2.1. Teoría Piaget	24
----------------------	----

2.2.2. Teoría Ausubel	25
2.2.3. Enfoque Solé	26
2.2.4. Enfoque Cassany	27
2.2.5. Enfoque del área de comunicación	27
2.2.6. Lee diversos tipos de textos escritos	28
a. Obtiene información de textos escritos.	31
b. Infiere e interpreta información de textos escritos.	31
c. Reflexiona y evalúa la forma el contenido y contexto del texto.	31
2.2.7. Compresión de textos escritos	
A. Definiciones de comprensión de textos escritos	33
B. Objetivos de la comprensión de textos escritos	32
C. Procesos de la comprensión de textos escritos	33
D. Importancia de la comprensión de textos escritos	34
E. Niveles de comprensión de textos escritos	34
F. Procesos de comprensión de textos escritos	35
2.2.8. Juegos cooperativos	
A. Definición de juegos cooperativos	36
B. Características del juego cooperativo	37
C. Clasificación de los juegos cooperativos	38
D. Beneficios de los juegos cooperativos	39
E. Juegos cooperativos que se desarrollaron en la tesis	40
• Juego de la “Canchita”	41
• Juego “Corre corre”	41
• Juego “Ficha de personajes”	42
• Juego “Armar secuencias”	42
• Juego “Juntos lo hacemos”	43
• Juego “El teléfono”	43
• Juego “¿Quién gana?”	43
• Juego “Charada de imágenes”	44

• Juego “Donde me toca”	44
• Juego “Hazlo tú mismo”	45
• Juego “Empareja”	45
2.2.9. Secuencia metodológica del juego	46
a. Secuencia metodológica del juego cooperativo	46
2.3. Definiciones de términos	47
2.4. Hipótesis	
2.4.1. Hipótesis	48
2.5. Definición de las variables	48
2.5.1. Variable Independiente	48
2.5.2. Variable dependiente	48
2.5.3. Variable Interviniente	49
2.6. Cuadro de operacionalización de variables	50

CAPÍTULO III MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. Tipo de Investigación	
3.1.1. Enfoque	51
3.1.2. Alcance o nivel	51
3.1.3. Diseño	52
3.2. Población y Muestra	
3.2.1. Población	53
3.2.2. Muestra	54
3.3. Técnicas e Instrumentos	
3.3.1. Para la recolección de datos	55
3.3.2. Para la presentación de los resultados	56
3.3.3. Para el análisis e interpretación de datos	56

CAPÍTULO IV RESULTADOS

4.1. Procesamiento de datos	57
4.2. Contrastación de hipótesis prueba de hipótesis	73

CAPÍTULO V
DISCUSIÓN DE RESULTADOS

5.1. Presentar la contrastación de los resultados del trabajo de investigación	75
---	-----------

CONCLUSIONES

SUGERENCIAS

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANEXOS

RESUMEN

El presente trabajo de investigación titulado: JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN DE TEXTOS ESCRITOS en los alumnos de 2° grado de la Institución Educativa N°32002 “VIRGEN DEL CARMEN” HUÁNUCO, 2017.

Tuvo como objetivo general mejorar la comprensión de textos escritos con los juegos cooperativos de los alumnos del 2° grado de la Institución Educativas N°32002 “Virgen del Carmen”, Huánuco, 2017; la cual se logró con la aplicación de 20 sesiones de aprendizajes, actividades orientadas al logro de la comprensión propuestas en el trabajo de investigación.

El tipo de investigación fue aplicada, tuvo como enfoque la investigación experimental que facilitó la comprobación de la hipótesis planteada, el diseño que se utilizó fue el Cuasi-experimental con dos grupos para determinar la comparación de resultados.

En el trabajo de investigación se consideró como población a 91 alumnos del 2° grado de primaria y la muestra fue elegida por el método no probabilístico de manera aleatoria a 42 alumnos pertenecientes al grupo experimental 26 alumnos del aula 2° “B” y al grupo control 16 alumnos del aula 2° “C”.

Los resultados obtenidos en la evaluación del pre test, conformado por 26 alumnos (grupo experimental) del (2° “B”) en la escala si se obtuvo un 31.35% y no un 68.65%, mientras en el grupo control conformado por 16 alumnos (grupo control) del (2° “C”) en la escala si se obtuvo un 30.00% y no un 70.00% no lograron la comprensión de textos escritos, luego de la aplicación de los juegos cooperativos, en la evaluación post test el grupo experimental obtuvo un resultado favorable de 85.96% donde los niños mejoraron la comprensión de textos escritos, en el grupo control 2° “D” en la escala si se obtuvo un 51.36 % y no 48.64%.

Palabras claves: comprensión de textos escritos, juegos cooperativos, obtiene información, infiere e interpreta y reflexiona y evalúa.

INTRODUCCIÓN

Para empezar, hablar de comprensión de textos escritos, es necesario saber qué resultados se tiene de las evaluaciones realizadas. Según la evaluación nacional ECE aplicada el año 2016, en nuestra región Huánuco, dan cuenta del problema, donde el 31.9% han logrado aprender a leer textos escritos, el 56.9% están en proceso y el 11.2% se encuentran en inicio. Las regiones de Moquegua, Callao y Arequipa ocuparon los primeros puestos, (Ministro de Educación, 2016).

Las características que fueron identificadas en los alumnos del 2° grado “B” del nivel primario de la I.E. N°32002 “Virgen del Carmen”, no obtenían la información explícita y relevante que se encontraban dentro del párrafo de un texto, tenían dificultad en distinguir una información semejante en diversos tipos de textos, tenían dificultad en inferir información anticipando el contenido del texto a partir de algunos indicios, no lograban identificar el sentido global del texto explicando el tema, tenían dificultad en identificar el propósito de un texto, también se le dificultaba reflexionar sobre los textos que leían, no lograban reflexionar sobre las acciones de los personajes.

Las causas que posiblemente llevaron al bajo nivel de comprensión de textos escritos a los estudiantes es el poco interés en la lectura, la pobreza en el vocabulario, el escaso control de comprensión, falta de interés o motivación a la hora de la lectura, inseguridad a la hora de lectura, desconocimientos y/o falta de dominio de las estrategias de comprensión, añadiendo a todo lo manifestado dichos estudiantes tampoco contaban con el apoyo de sus padres , ya que se dedicaban a otras actividades.

Las consecuencias que de estas se derivaron seria que los estudiantes no logren tener un rico un rico vocabulario, no podían desenvolverse en la sociedad, la falta de interés a la hora de la lectura, el aumento de niños alfabetos incrementaría, los problemas en el desarrollo del habla y la mala pronunciación de palabras

Frente a la problemática detectada y a fin de mejorar los bajos niveles de comprensión de textos escritos, se propuso la aplicación de los juegos

cooperativos, que es una estrategia que consiste en la participación conjunta y coordinada de los niños quienes contribuyeron y necesitaron la disponibilidad de las habilidades sociales, capacidad motriz, y cognitiva para superar las exigencias del juego, esto se realizó en 20 sesiones con 45 minutos de duración cada sesión.

Lo que se buscaba era que los niños del segundo grado logren mejorar la comprensión de textos escritos en la I.E. N° 32002 “Virgen del Carmen”, aportando así estudiantes con capacidades de comprender el texto que leen y así ser competitivos en nuestra sociedad.

Se planteó la siguiente pregunta para realizar el trabajo de investigación: ¿Cómo influyen los juegos cooperativos en la mejora de comprensión de textos escritos de los alumnos del 2° grado de la Institución Educativa N°32002 “Virgen del Carmen”, Huánuco, 2017?

Para la aplicación del presente estudio, formuló como objetivo general: Mejorar la comprensión de textos escritos con los juegos cooperativos de los alumnos del 2° grado de la Institución Educativa N°32002 “Virgen del Carmen”, Huánuco, 2017 y como objetivos específicos:

- Conocer el nivel de comprensión de textos escritos que poseen los alumnos del 2° grado de la Institución Educativa N°32002 “Virgen del Carmen”, Huánuco, 2017.
- Aplicar los juegos cooperativos para mejorar la comprensión de textos escritos de los niños del 2° grado de la Institución Educativa N°32002 “Virgen del Carmen”, Huánuco, 2017.
- Evaluar el nivel de comprensión de textos escritos después de la aplicación de los juegos cooperativos en los alumnos del 2° grado de la Institución Educativa N°32002 “Virgen del Carmen”, Huánuco, 2017.

El trabajo de investigación se ha estructurado en cinco capítulos que son:

CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN. Se presenta la descripción, formulación del problema, objetivos generales y específicos, justificación, limitación del problema y la viabilidad de la investigación.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO. Se presentan las bases teóricas, los antecedentes, la definición de términos, la hipótesis, las variables y la operacionalización de variables.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN. Comprende el método, diseño, tipo y nivel de investigación, la población y la muestra con la que se trabajó, las técnicas e instrumentos de investigación.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS. Considera el tratamiento estadístico e interpretación, contrastación de hipótesis y prueba de hipótesis.

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN DE RESULTADOS. Presenta la contratación de los resultados de la investigación.

Finalmente se describen las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y presentación de anexos.

La tesista

CAPÍTULO I

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA:

1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA:

La comprensión de textos escritos es un proceso constructivo y de interacción entre el lector relacionadas con sus expectativas y conocimientos previos, sobre el texto con estructura y contenido adecuada a la edad del estudiante.

Según los datos en las últimas evaluaciones internacionales realizadas por (PISA). Programa Internacional para la Evaluación de Estudiantes, en el año 2016 a nivel mundial en el área de comprensión lectora, nuestro país ocupa el puesto 63 de 70 países evaluados con un puntaje de 398. De los países latinoamericanos, Argentina es el mejor país que ocupa el puesto 38 con 475 puntos en comprensión lectora. El último de la lista es República Dominicana obteniendo el puesto 66 con un puntaje de 368 en comprensión lectora, (Ministerio de Educación, 2016).

En el año 2016 a nivel Nacional (ECE). Sistema de Evaluación Censal de Escolares, publicó resultados de la evaluación en comprensión lectora y matemática de alumnos de segundo grado del nivel primario, donde “Moquegua, Callao y Arequipa ocuparon los primeros puestos, y Huánuco lamentablemente se ubicó en el penúltimo lugar superando a Loreto”. Según el ECE 2016, en la región Huánuco sólo el 31,9% de alumnos logró aprender a leer al finalizar dicho grado, el 56,9% se quedó en proceso y el 11,2% se quedó en inicio, (Ministerio de Educación, 2016)

Los alumnos del 2° grado de la Institución Educativa N°32002 presentaban las siguientes características: no obtenían la información explícita y relevante que se encuentran dentro de los párrafos de un texto, no distinguían una información semejante en diversos tipos de textos, no inferían información anticipando el contenido del texto a partir de algunos indicios, no lograban identificar el sentido global del texto explicando el tema, no identificaban el propósito de un texto, no reflexionaban sobre los textos que lee, la mayoría no lograban reflexionar sobre las acciones de los personajes, lo que evidenció la existencia de un problema en la comprensión de textos escritos.

Este problema se ha originado por que los niños del 2° grado presentaban: El poco interés en la lectura, tenían pobreza de vocabulario, escaso control de comprensión de textos, deficiencia en la decodificación, falta de interés o motivación a la hora de la lectura, inseguridad a la hora de la lectura, desconocimiento y/o falta de dominio de las estrategias de comprensión, confusiones en las demandas de la tarea y deserción escolar.

Si no se hubiera atendido esta situación podría haber surgido como consecuencia que los niños: no tengan un buen léxico, esto hará que no puedan desenvolverse en la sociedad, falta de interés a la hora de la lectura, incrementaría el número de niños analfabetos, los problemas en el desarrollo del habla, la mala pronunciación de las palabras, la falta de comprensión de los textos leídos se intensificará.

Para ello se planteó utilizar la estrategia de los juegos cooperativos que nos ayudó a mejorar la comprensión de textos escritos de los niños del segundo grado quienes contribuyeron y necesitaron la disponibilidad de la habilidad social, capacidad motriz, y cognitiva para superar las exigencias del juego, esto se realizó en 20 sesiones con 45 minutos de duración cada sesión.

Los juegos cooperativos en la investigación mejoraron la comprensión de textos escritos, en la Institución Educativa N° 32002 “Virgen del Carmen”, Huánuco, 2017.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA:

¿Cómo influyen los juegos cooperativos en la mejora de la comprensión de textos escritos en los alumnos del 2° grado de la Institución Educativa N°32002 “Virgen del Carmen”, Huánuco, 2017?.

1.3 OBJETIVO GENERAL:

Mejorar la comprensión de textos escritos con los juegos cooperativos de los alumnos del 2° grado de la Institución Educativa N°32002 “Virgen del Carmen”, Huánuco, 2017.

1.4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Conocer el nivel de comprensión de textos escritos que poseen los alumnos del 2° grado de la Institución Educativa N°32002 “Virgen del Carmen”, Huánuco, 2017.
- Aplicar los juegos cooperativos para mejorar la comprensión de textos escritos de los niños del 2° grado de la Institución Educativa N°32002 “Virgen del Carmen”, Huánuco, 2017.
- Evaluar el nivel de comprensión de textos escritos después de la aplicación de los juegos cooperativos en los alumnos del 2° grado de la Institución Educativa N°32002 “Virgen del Carmen”, Huánuco, 2017.

1.5 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN:

Este trabajo de investigación se justifica porque es necesario mejorar la comprensión de textos escritos en los niños del 2° grado de la Institución Educativa N°32002 “Virgen del Carmen”, para ello se propuso los juegos cooperativos, que nos ayudaron a desarrollar habilidades sociales, capacidad motriz y capacidad cognitiva.

En el aspecto teórico aportó bases teóricas que los juegos cooperativos como estrategia es muy importante para mejorar la comprensión de textos escritos y que es muy fácil de desarrollarlas.

En el aspecto social permitió que los docentes, padres de familia y toda la población interioricen la importancia de mejorar la comprensión de textos escritos empleando diversas estrategias.

En el aspecto pedagógico permitió que los docentes utilicen en sus programaciones los juegos cooperativos para mejorar la comprensión de textos escritos en los estudiantes.

1.6 LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN:

Las limitaciones que se tuvieron alrededor de la presente investigación, estuvieron relacionadas con el aspecto metodológico debido a que los docentes del aula no buscaban, ni planificaban estrategias para poder desarrollar la comprensión de textos escritos en los estudiantes, la cual fue una limitación para ellos y su desarrollo.

1.7 VIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN:

El presente trabajo de investigación fue viable, porque se contó con los recursos humanos tales como los profesores, estudiantes y autoridades de la Institución Educativa, se contó también con los recursos económicos ya que fueron costeados por la investigadora de igual manera se contó con recursos bibliográficos y sobre todo la disponibilidad de tiempo para la elaboración de la investigación.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO:

2.1. ANTECEDENTES:

2.1.1. A nivel internacional:

- BARRERA MORENO, Nora Iraida (2009) presenta la tesis titulada: “El juego como técnica para la comprensión de la lectura”, en la Universidad de San Carlos, Guatemala, para optar al Título de Licenciado en Educación, quien llegó a las siguientes conclusiones:
 - La hipótesis se comprobó por que las alumnas del quinto grado A de la Escuela Nacional para niñas N°26 “José María Fuentes”, comprendieron y estuvieron de una mejor manera la lectura realizada y evaluada por medio de juegos, que las alumnas del quinto grado B, quienes realizaron la lectura de manera tradicional.
 - Por los resultados estadísticamente significativos, obtenidos a través de la investigación se evidenció la importancia del juego para mejorar la comprensión lectora.
 - Si existe diferencia estadísticamente significativa de los criterios seleccionados de aceptable e inaceptable entre el grupo experimental y el grupo control, especialmente en las tres primeras series de la prueba (significado, preguntas directas y sinónimos).
 - Se verificó el grado de cooperación entre las alumnas dentro del aula, a través de las actividades realizadas (lectura de los cuentos, actividades de juego y evaluación), así como sus efectos en la comprensión lectora.

- En la muestra que se tomó, al comparar los resultados que estas arrojaron, se estableció que el 91.67% de alumnas del grupo experimental se encuentran dentro del criterio de aceptable; mientras que el grupo control únicamente el 8.33% alcanzo una nota entre 55 y 71 puntos.
- QUIJANO MEDRANO, Jonathan Aurelio y BULLA RIVERA, Ingrith Juliana (2016) presentan la tesis titulada: “El juego cooperativo como estrategia didáctica para el fortalecimiento de las relaciones interpersonales en el I.E.D. colegio JUSTO VICTOR CHARRY CURSO 501 JT”, en la Universidad libre, Bogotá, para optar al Título de Licenciado en Educación Física, llegaron a las conclusiones:
 - A partir de la investigación realizada para el fortalecimiento de las relaciones interpersonales en el colegio JUSTO VICTOR CHARRY y los objetivos trazados en el presente trabajo de investigación “el juego cooperativo como estrategia didáctica para el fortalecimiento de las relaciones interpersonales en el IED colegio JUSTO VICTOR CHARRY CURSO 501 JT.” Se logró alcanzar y evidenciar procesos pedagógicos indispensables en el desarrollo integral de los estudiantes, implementando acciones pertinentes para lograrlo por lo tanto podemos concluir:
 - Se logra identificar que se fortaleció las diferentes manifestaciones de las relaciones interpersonales las cuales se evidenciaron en los diarios de campo y encuesta.
 - Se logra evidenciar que la estrategia didáctica es de gran validez para el fortalecimiento de las relaciones interpersonales teniendo en cuenta la propuesta didáctica.
 - Una de las dificultades encontrada en el desarrollo del proyecto es el poco espacio concedido para la

implementación pues al contar con más tiempo de trabajo hubiese dado mejor resultado, aunque lo obtenido ha sido satisfactorio.

- Los estudiantes a medida que se aplicaba la propuesta didáctica fueron mejorando sus actitudes con respecto a una de las falencias que era la de constante agresión entre sí.

- RAQUEL MARTIN, Susana (2012) presenta la tesis titulada: “Un estudio sobre la comprensión lectora en estudiantes del nivel superior de la ciudad de Buenos Aires”, en la Universidad de San Andrés, Argentina, para optar al Grado de Maestra en Educación, quien llegó a las conclusiones:
 - Los docentes señalan dificultades de razonamiento, comprensión lectora y producción de lenguaje que presentan los alumnos que ingresan a primer año de las distintas carreras de formación Técnica Superior en la ciudad Autónoma de Buenos Aires.
 - Estas dificultades se han demostrado en los últimos años como consecuencia de los escasos logros obtenidos en el nivel anterior, producto de los cambios curriculares, la escasa exigencia y el nivel socioeconómico de los alumnos.
 - Destacan la dificultad de incidir en estos procesos, por no estar los docentes preparados, que es responsabilidad específica del nivel y que la complejidad de contenidos de las diferentes asignaturas no permite detenerse en la recuperación específica de los alumnos que presentan dificultades.
 - Es notable la relación indicada entre las dificultades de comprensión y expresión y resolución de problemas que determinaría fracasos en los logros y resultados en la evaluación en las diferentes asignaturas.

- El señalamiento de las dificultades en el proceso de enseñanza aprendizaje como uno de las problemáticas expresadas indicara la necesidad de la capacitación docente como una herramienta que permita fortalecer esos procesos.

2.1.2. A nivel nacional:

- CAMACHO MEDINA, Laura Janet (2012) presenta la tesis titulada: “El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años en la Pontificia Universidad Católica del Perú”, Lima, para optar al Título de Licenciado en Educación, quien llegó a las conclusiones:
 - El juego cooperativo brinda espacio a las alumnas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes.
 - Existen diversos juegos que responden a las características del juego cooperativo. En esta investigación se hizo la selección de 5 tipos de juegos, los cuales promovieron un mejor uso de ciertas habilidades sociales, sobre todo las habilidades alternativas a la agresión.
 - Los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de alumnas, promoviendo un clima adecuado en el aula.
 - La metodología de trabajo del programa de juegos cooperativos tiene como pilares el uso adecuado de las habilidades sociales y la comunicación. Por los juegos presentados poseen un carácter eminentemente lúdico e implican el trabajo cooperativo entre sus integrantes para lograr un objetivo, y el cual asegura un papel activo del participante. Supone una secuencia de juegos, los cuales incluyen reglas, materiales y espacios determinados.

- Mediante el programa de juegos las habilidades avanzadas se han incrementado de manera positiva en el grupo.
 - Las habilidades relacionadas a los sentimientos y alternativas a la agresión son aquellas que el incremento de estas ha sido de manera significativa en el grupo, después de haber sido aplicado el programa de juegos.
 - Las habilidades básicas no han presentado mayor modificación dentro del tiempo de ejecución.
- MELÉNDEZ MONTOYA, Fiorella y PLANTO QUISPE, Miriam (2015) presentan la tesis titulada: “Efectos de las estrategias lúdicas para mejorar la comprensión de lectura de textos narrativos, en los estudiantes del primer grado de educación secundaria, de la Institución Educativa Felipe Huamán Poma de Ayala – 1190”, en la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán Valle, Chosica, para optar al Título de Licenciado en Educación, llegaron a las siguientes conclusiones:
 - Que, efectivamente se identificó el grado de efecto significativo de la aplicación de estrategias lúdicas en la comprensión de textos narrativos como el cuento de los estudiantes del primer grado de educación secundaria, de la Institución Educativa Felipe Huamán Poma de Ayala – 1190, UGEL N° 06, 2015. Tal como lo evidencian la prueba de hipótesis general y la discusión de resultados.
 - Que, efectivamente se identificó las consecuencias favorables significativas que tiene la aplicación de estrategias lúdicas en la comprensión de textos narrativos como el cuento en el nivel de literal en los estudiantes del primer grado de educación secundaria, de la Institución Educativa Felipe Huamán Poma de Ayala – 1190, UGEL N° 06, 2015. Tal como lo evidencian la prueba de hipótesis específica H1 y la discusión de resultados.

- Que, efectivamente se identificó las consecuencias favorables significativas que tiene la aplicación de estrategias lúdicas en la comprensión de textos narrativos como el cuento en el nivel de inferencial en los estudiantes del primer grado de educación secundaria, de la Institución Educativa Felipe Huamán Poma de Ayala – 1190, UGEL N° 06, 2015. Tal como lo evidencian la prueba de hipótesis específica H2 y la discusión de resultados.
- Que, efectivamente se identificó las consecuencias favorables significativas que tiene la aplicación de estrategias lúdicas en la comprensión de textos narrativos como el cuento en el nivel de critico en los estudiantes del primer grado de educación secundaria, de la Institución Educativa Felipe Huamán Poma de Ayala – 1190, UGEL N° 06, 2015. Tal como lo evidencian la prueba de hipótesis específica H3 y la discusión de resultados.
- PRÍNCIPE GONZALES, Edith Karla (2014) presenta la tesis titulada: “Método de estudio de casos y comprensión lectora en los estudiantes del 4º grado de la I.E. “Virgen del Carmen””, en la Universidad Nacional de Trujillo, para optar al Grado de Maestra en Educación, llega a las siguientes conclusiones:
 - El nivel inicial de comprensión lectora en el grupo experimental fue de 46.8% y el grupo control fue 48.2%.
 - Al comparar ambos grupos después de la aplicación del post test tenemos que el grupo experimental obtuvo un 32.85% de mejora significativa, mientras que el grupo control obtuvo un 3.05% de diferencia, el cual estadísticamente no es significativo.
 - De acuerdo a la verificación estadística en la dimensión literal de la comprensión lectora tenemos que el grupo experimental tiene una mejora significativa de 46.67%

mientras que los resultados del grupo control fue de 2.34% sin significancia estadística.

- En la dimensión inferencial de la comprensión lectora, el grupo experimental tiene una mejora significativa de 35.66% mientras que los resultados del grupo control fue de 3.11% sin significancia estadística.
- La hipótesis de investigación queda demostrada ya que la aplicación del programa educativo basada en el método de estudio de casos si influye significativamente en la mejora de la comprensión lectora en los estudiantes del grupo experimental.

2.1.3. A nivel local:

- TRINIDAD ARCE, Patricia Nissan (2016) presenta la tesis titulada: “El delantal mágico para mejorar la comprensión lectora en niños de 5 años de la Institución Educativa “Túpac Amaru””, en la Universidad de Huánuco, Tingo María, para optar el Título de Licenciada en Educación Básica: Inicial y Primaria, llegó a las conclusiones:
 - Se demostró la influencia que muestra la aplicación del delantal mágico en la mejora de la comprensión lectora en los niños de 5 años.
 - En consecuencia, el delantal mágico mostro su influencia positiva en la mejora de la comprensión lectora, demostrando a través de una rúbrica que sirvió para evaluar el nivel de comprensión lectora alcanzada.
 - Para la aplicación del delantal mágico que mejora la comprensión lectora se tomaron 2 sesiones, la existencia del grupo control y experimental respectivamente.
- ASTETE LEIVA, Deysi Yackeline (2017) presenta la tesis titulada: “Cuentos infantiles para mejorar la comprensión lectora en los niños de 5 años de la I.E N°073”, en la Universidad de

Huánuco, Tingo María, para optar al Título de Licenciada en Educación Básica: Inicial – Primaria, quien llegó a las siguientes conclusiones:

- Se ha logrado mejora la comprensión lectora con la aplicación de los cuentos infantiles en los niños de 5 años del nivel inicial de la I.E N°073 donde el 88% han logrado mejorar sus niveles de comprensión lectora.
- Se ha realizado el diagnóstico del nivel de comprensión lectora en los niños de 5 años del nivel inicial a través del pre test aplicando tanto al grupo control y experimental, quienes demostraron un nivel bajo en la comprensión lectora ya que el 73% en el primer grupo y el 71.1% del segundo grupo no comprendieron los textos que leían, tal como se evidencia en la muestra n°3.
- JARA MORALES, Natalia (2015) presenta la tesis titulada: Programa “Mis fábulas favoritas” para mejorar la comprensión lectora de los alumnos del segundo grado de la Institución Educativa N°32008 “Señor de los Milagros”, en la Universidad de Huánuco, para optar al Título de Licenciada en Educación Básica: Inicial – Primaria, llegó a las conclusiones:
 - El programa “Mis fábulas favoritas” mejoro la comprensión lectora del grupo experimental (2° “B”) evidenciándose la diferencia de un 48.8% en el pre test a 93% en el post test.
 - Se identificó el nivel de comprensión lectora en él se encontraban los alumnos del 2° “B” con la aplicación del pre test demostrando que solo un 48.8% tenían una buena comprensión lectora; el grupo control un 45.16% con una buena comprensión lectora (cuadro N°03).
 - Se diseñó las fabulas para el Programa “Mis fábulas favoritas” para mejorar la comprensión lectora en los alumnos del grupo experimental (2° “B”), como se resultados que se demuestra en los cuadros N°05 y 06.

- Se aplicó el Programa “Mis fábulas favoritas” al grupo experimental 2° “B”, utilizando imágenes para obtener resultados favorables en la comprensión lectora. (Cuadro N°05 y 06).
- Se evaluó el nivel de comprensión lectora con la prueba de salida (post test) al grupo experimental (2° “B”) evidenciando el incremento de un 48.8% a un 93% y contrastando con el grupo control se considera lo siguiente que de un 45.16% disminuyó a 43.4%, se demostró que el Programa “Mis fábulas favoritas” mejoró la comprensión lectora de los alumnos del segundo grado “B” del primer primario de la I.E N°32008 “Señor de los Milagros” (cuadro N°05 y 06)

2.2. BASES TEÓRICAS:

1. TEORÍA DEL APRENDIZAJE DE JEAN PIAGET

El desarrollo para Jean Piaget consiste en la adquisición sucesiva de estructuras lógicas cada vez más complejas que subyacen en las distintas áreas y situaciones que el sujeto es capaz de ir resolviendo a medida que crece, (Rosa y Sebastián, 2001 p.17)

Esta teoría ha permitido demostrar que en el desarrollo cognitivo existen regularidades y que las capacidades de los alumnos no son algo carente de conexión, sino que guardan una estrecha relación unas con otras.

En otras palabras, las adquisiciones de cada período de desarrollo cognitivo, formalizadas mediante una determinada estructura lógica, se incorporan al siguiente, ya que poseen un orden jerárquico. Por consiguiente, la capacidad de comprensión y aprendizaje de la información nueva está determinada por el nivel de desarrollo cognitivo del sujeto, de modo que el aprendizaje sólo se puede producir si la información nueva es moderadamente discrepante de la que ya se posee.

Piaget, centró sus estudios en la formación y desarrollo del conocimiento en los seres humanos, y su epistemología se basa, en la convicción de que todas las estructuras que forman la cognición humana tienen una génesis a partir de una estructura anterior y por medio de procesos de transformación constructiva (organización y adaptación, que comprende la equilibración, asimilación y acomodación), las estructuras más simples van siendo incorporadas en otras de orden superior. (Rosa y Sebastián, 2001 p.17)

Los juegos cooperativos fueron una nueva forma de aprender a comprender textos escritos, ya que se enseñó a base de juegos y no de manera rutinaria se dio un cambio en el su proceso de aprendizaje, los niños del 2° grado tienen la capacidad de adaptarse a estas nuevas novedades de enseñanza.

Piaget, en su teoría de aprendizaje nos dice que el niño tiende a tener un proceso de adaptación que consiste en el proceso de ajuste del conocimiento del individuo y de la información que le llega del entorno estas se adaptarán una con el otro

2. TEORÍA DE DAVID AUSUBEL

El aprendizaje para Ausubel implica una reestructuración activa de las percepciones, ideas, conceptos y esquemas que el aprendiz posee en su estructura cognitiva. Podemos clasificar su postura como constructivista (el aprendizaje no es una simple asimilación pasiva de información literal, el sujeto la transforma y estructura), e interaccionista (los materiales de estudio y la información exterior se interrelacionan e interactúan con los esquemas de conocimientos previos y las características personales del aprendiz, (Díaz Barriga, 1989 p.18).

Ausubel, nos da a entender que la información exterior interactúa con los conocimientos previos que pueden lograr obtener reconociendo el cuento o texto.

3. Enfoque de Solé

Del modelo de Solé es imprescindible decir que, Solé entiende la lectura como un acto vinculado con el contexto social y hace énfasis en la importancia de tener claros los propósitos de la lectura para enfocar la atención de los que leemos hacia aquel resultado que queremos alcanzar.

La teoría propuesta por Solé defiende que los lectores ejecutemos el acto de la lectura a través de un cúmulo de experiencias y conocimientos que se ponen en juego al interactuar con un texto determinado, (Solé, 2001 p.95).

Enseñar a leer no es absolutamente fácil. La lectura es un proceso complejo, Requiere una intervención antes, durante y después. Y también plantearse la relación existente entre leer, comprender y aprender.

Tras conocer las palabras de solé, es necesario explicar con mayor claridad los tres momentos del proceso de la lectura cuando estamos ante un texto escrito.

1. ANTES: establecimiento del propósito, la elección de la lectura y lo que esperamos encontrar en dicha lectura.

2. DURANTE: elementos que intervienen en el momento de leer, como la activación de nuestros conocimientos previos, la interacción entre nosotros como lectores y el discurso del autor, el contexto social.

3. DESPUÉS: dice al concluir la lectura con la clasificación del contenido, a través de las relecturas y la recapitulación.

Estos tres momentos que nos expone Solé es importante mencionar que en el proceso de la lectura realizamos una serie de actividades, denominadas estrategias que generalmente realizamos de forma inconsciente y que nos permiten interactuar con el texto, y finalmente comprenderlo, (Solé, 2001 p.15).

Con este aporte, podemos saber que existe una secuencia que podemos utilizar para mejorar la comprensión de textos escritos para que los niños puedan entender la lectura y no sea una actividad monótona.

4. Enfoque de Cassany

La comprensión de textos escritos es como algo global que a su vez está compuesta por otros elementos más concretos. Estos elementos, reciben el nombre de micro habilidades. Su propuesta se basa en trabajar éstas micro habilidades por separado para conseguir adquirir una buena comprensión de textos escritos.

Adentrándonos en el conocimiento de estas, decir que Cassany identifica nueve (percepción, memoria, anticipación, lectura rápida y atenta, inferencia, ideas principales, estructura y forma, leer entre líneas y autoevaluación) las cuales como ya hemos mencionado, si trabajamos todas ellas lograremos obtener gran habilidad a la hora de comprender todo aquello que leamos, (Cassany, 2001 p.193).

Según Cassany la lectura se realiza de manera global, está a su vez contiene micro habilidades y si trabajamos estas lograremos que los niños puedan obtener una buena comprensión.

5. ENFOQUE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN

En el marco teórico y metodológico que orienta la enseñanza - aprendizaje corresponde al enfoque comunicativo. Este enfoque se enmarca en una perspectiva sociocultural y enfatiza las prácticas sociales del lenguaje.

- Es comunicativo porque parte de situaciones de comunicación a través de los cuales los estudiantes comprender y producen textos orales y escritos de distinto tipo, formato y género textual, con diferentes propósitos, en variados soportes, como los escritos, audiovisuales y multimodales, entre otros.
- Se enmarca en una perspectiva sociocultural porque la comunicación se encuentra situada en contextos sociales y culturales diversos donde se generan identidades individuales y colectivas. Las lenguas orales y escritos adoptan características propias de cada uno de esos contextos. por eso hay que tomar en cuenta como se usa el lenguaje en diversas culturas según su momento histórico y sus características

socioculturales. Más aún en un país como el nuestro dónde se hablan 47 lenguas originarias, además del castellano.

- Se enfatizan las prácticas sociales del lenguaje porque las situaciones comunicativas no están aisladas, sino que forman parte de las interacciones que las personas realizan cuando participan en la vida social y cultural, donde se usa el lenguaje de diferentes modos para construir sentidos y apropiarse progresivamente de ese.

Asimismo, el área contempla la reflexión sobre el lenguaje a partir de su uso, no solo como un medio para aprender en los diversos cambios del saber, sino también para crear o apreciar distintas manifestaciones literarias, y para desenvolverse en distintas facetas de la vida, considerando el impacto de las tecnologías en la comunicación humana. (DCN, 2017 p.73)

En el DCN (2017) también se contempla la competencia siguiente:

LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS ESCRITOS

Esta competencia se define como una interacción dinámica entre el lector, el texto y el contexto socioculturales que enmarcan la lectura. Supone para el estudiante un proceso activo de construcción del sentido, ya que el estudiante no solo decodifica o comprende la información explícita de los textos que lee, sino que es capaz de interpretarlos y establecer una posición sobre ellos.

Cuando el estudiante pone en juego esta competencia utiliza saberes de distinto tipo y recursos provenientes de su experiencia lectora y del mundo que lo rodea ello implica tomar conciencia de la diversidad de propósitos que tiene la lectura, del uso que se hace de esta en distintos ámbitos de la vida, del papel de la experiencia literaria en la formación de lectores y de las relaciones intertextuales que se establecen entre los textos leídos. Esto es crucial en un mundo donde las tecnologías y la multimodalidad han transformado los modos de leer, (DCN, 2017 p.77)

Para construir los sentidos de los textos que lee, es indispensable asumir la lectura como una práctica social situada en distintos grupos o comunidades de

lectores. Al involucrarse en la lectura, el estudiante contribuye con un desarrollo personal, así como de su propia comunidad, además de conocer e interactuar con contextos socioculturales distintos al suyo, (DCN,2017 p.77).

En esta competencia se consideran las siguientes capacidades:

- **Obtiene información del texto escrito:** El estudiante localiza y selecciona información explícita en textos escritos con un propósito específico, (DCN,2017 p.77)
- **Infiere e interpreta información del texto:** El estudiante construye el sentido del texto. Para ello, infiere estableciendo diversas relaciones entre la información explícita e implícita con el fin de deducir nueva información y completar los vacíos del texto. A partir de estas inferencias, el estudiante interpreta integrando la información explícita e implícita, así como los recursos textuales, para construir el sentido global y profundo del texto, explicar el propósito, el uso estético del lenguaje, las intenciones del autor, las ideologías del texto, así como su relación con el contexto sociocultural del lector y del texto. (DCN,2017 p.77)
- **Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto:** Los procesos de reflexión y evolución están relacionados porque ambos suponen que el estudiante se distancie de los textos escritos situados en épocas y lugares distintos, y que son representadas en diferentes soportes y formatos. Reflexionar implica comparar y contrastar aspectos formales y de contenido del texto con la experiencia, el conocimiento formal del lector y diversas fuentes de información. Evaluar implica analizar y valorar los textos escritos para construir una opinión personal o un juicio crítico sobre aspectos formales, estéticos, contenidos e ideologías de los textos considerando los efectos que

producen, la relación con otros textos, y el contexto sociocultural del texto y del lector, (DCN,2017 p.77)

Asimismo, se considera los Desempeños para el segundo grado de primaria, que son los siguientes:

Cuando el estudiante “Lee diversos tipos de texto” y logra el nivel esperado del ciclo III realiza desempeños como los siguientes:

- Obtiene información explícita y relevante que se encuentra dentro de los párrafos, distinguiéndola de otra información semejante en diversos tipos de textos, con o sin ilustraciones. (DCN, 2017 p.79)
- Infiere información anticipando el contenido del texto, a partir de algunos indicios (título. ilustraciones, palabras y expresiones conocidas) y deduciendo características de personajes, animales, objetos y lugares, así como el significado de palabras y expresiones por contexto, las relaciones lógicas de causa – efecto y semejanza – diferencia a partir de la información explícita del texto.
- Interpreta el sentido global del texto explicando el tema, propósito y las acciones de personas y personajes, así como relaciones texto – ilustración en textos que lee por sí mismo. (DCN, 2017 p.79)
- Reflexiona sobre los textos que lee, opinando acerca de personas, personaje y hechos, y expresando sus preferencias cuando elige o recomienda textos a partir de su experiencia necesidad o interés. (DCN, 2017 p.79)

Estas fueron desglosadas y convertidas en los siguientes indicadores:

- **Obtiene información del texto escrito:**

- Reconoce al personaje principal.
- Describe las características del personaje principal.
- Describe las características de los lugares del texto.
- Reconoce a los personajes secundarios del texto.
- Describe las características de los personajes secundarios del texto.
- Relaciona una oración con su dibujo.

- **Infiere e interpreta información del texto escrito:**

- Deduce la causa de un hecho según el texto.
- Deduce de que se trata un texto a partir de la portada del texto.
- Formula otro final del texto leído
- Ordena las secuencias del texto.
- Formula un título utilizando la imagen de un texto.
- Reconoce cual es la moraleja del texto.
- Deduce el tema central de un párrafo del texto.
- Representa gráficamente los personajes a través de las características del texto
- Reconoce cuales son los roles de los personajes del texto.

- **Reflexiona y evalúa la forma, contenido y contexto del texto escrito:**

- Opina sobre la conducta de los personajes del texto.
- Relata con sus propias palabras el texto.

- Responde preguntas usando los referentes donde, cuando, porque, etc. del texto.
- Reconoce qué palabras son nuevas en su vocabulario utilizando el texto.
- Compara el lugar del texto leído con su entorno.

6. COMPRENSIÓN DE TEXTOS ESCRITOS:

- “Defior (1996) define que la comprensión de un texto es el producto de un proceso regulado por el lector, en el que se produce una interacción almacenada en su memoria y la que proporciona el texto” (Páez, 2013 p.18)
- “Para Cassany, Leer es comprender un texto. Leamos como leamos, deprisa o despacio, a trompicones, siempre con el mismo ritmo, en silencio, en voz alta, etc. Lo importante es interpretar lo que vinculan las letras impresas, construir un significado nuevo en nuestra mente a partir de estos signos” (Cassany, 2008 p.197)
- “Bhyte considera que comprender es llevar a cabo una diversidad de acciones o “desempeños” que demuestran que uno entiende el tópico y al mismo tiempo lo amplíe. Y ser capaz de asimilar un conocimiento y utilizarlo de una forma innovadora” (Bhyte, 1999 p.40)
- “Para Tébar es un proceso a través del cual el lector elabora un significado en su interacción con el texto” (Tèbar, 1995 p.27)
- “Finalmente, Alonso (1995) considera que es una habilidad para extraer el significado del texto” (Páez, 2013 p.18)

4.1. OBJETIVOS DE LA COMPRENSIÓN DE TEXTOS ESCRITOS:

Los objetivos de la comprensión lectora son las siguientes:

- Desarrollar la capacidad de análisis que ampliará a su vez la capacidad de comprensión y de reflexión semántica sobre la lengua.
- Desarrolla la capacidad crítica, con el cultivo de la expresión oral y escrita.
- Desarrolla la conciencia de pertenencia a una tradición y a una cultura en la que el texto y el receptor mismo son partes integrantes de su entorno más cercano.
- Desarrolla el espíritu de convivencia y tolerancia con manifestaciones culturales ideológicamente distintas.
- Desarrolla el hábito de la lectura, no solo en extensión, sino también en profundidad.
- Desarrolla el uso creativo del lenguaje, con las siguientes capacidades para crear los propios mensajes.

4.2. PROCESOS DE LA COMPRENSIÓN DE TEXTOS ESCRITOS:

Los procesos de la comprensión lectora son los siguientes:

Antes de la lectura: Para iniciar el proceso de la lectura se debe tener en cuenta.

- ¿Para qué voy a leer?: Esto nos permite determinar los objetivos de la lectura.
- ¿Qué se de este texto?: Esta pregunta nos permite activar los saberes previos.
- ¿De qué se trata este texto?: Nos permite formular hipótesis y hacer predicciones.

Durante la lectura: Se recomienda tener en cuenta lo siguiente.

- Formular preguntas sobre lo leído.
- Aclarar posibles dudas sobre el texto.
- Resumir el texto.
- Releer las partes confusas.

- Consultar el diccionario.
- Pensar en voz alta para asegurar la comprensión.

Después de la lectura: Para tener una comprensión eficaz se debe realizar lo siguiente.

- Hacer resúmenes.
- Formular respuestas con preguntas.
- Recontar.
- Utilizar organizadores gráficos.

4.3. IMPORTANCIA DE LA COMPRENSIÓN DE TEXTOS ESCRITOS:

- La lectura es importante porque ayuda al desarrollo y perfeccionismo del lenguaje.
- Mejora la expresión oral y hace el lenguaje más fluido.
- Aumenta el vocabulario.
- Mejora la redacción y ortografía.
- Nos permite aprender cualquier materia.
- Mejora las relaciones humanas.
- Facilidad para exponer el propio pensamiento.
- La lectura aumenta nuestro bagaje cultural.
- Desarrollo de la creatividad.
- Nos vuelve más tolerantes, menos prejuiciosos, más libres más resistentes a los cambios más universales y más orgullosos de los nuestro.
- Se convierte en una afición.

4.4. NIVELES DE LA COMPRENSIÓN DE TEXTOS ESCRITOS:

Según Emilio García García (1993 p.101) la comprensión de textos escritos presenta 4 niveles:

- **Decodificación:** Dar significado a las letras impresas, existen 2 tipos de decodificaciones: una, consiste en asociar la palabra con el significado disponible en la memoria del sujeto, el otro proceso implica transformar las letras impresas en sílabas, y en sonidos para activar así el significado.

- **Comprensión literal:** Se atiende a la información explícitamente reflejada en el texto.
- **Comprensión inferencial:** Elabora una representación mental más integrada y esquemática a partir de la información expresada en el texto y de sus conocimientos previos.
- **Metacompreensión:** Consiste en establecer unas metas en la lectura, comprobar si están alcanzando y rectificar oportunamente en su caso.

4.5. PROCESOS DE LA COMPRENSIÓN DE TEXTOS ESCRITOS:

Estos procesos se relacionan con la taxonomía de Barret (1968), la que propone un tratamiento de ocho habilidades progresivas, las que Rioseco y Ziliani (1998) proponen:

1° Comprensión literal: El lector aprende de la información explícita del texto.

2° Retención de la información: el lector puede recordar información presentada de forma explícita.

3° Organización de la información: El lector puede ordenar elementos y explicar las relaciones que se dan entre estos.

4° Inferencia: Se descubre los aspectos implícitos del texto, el lector pone en juego lo que ha leído y lo que puede aportar con ideas propias.

5° Interpretación: Reordenación personal de la información del texto, se busca el propio sentido.

6° Valoración: Se formula juicios basándose en experiencias y valores.

7° Creación: Transferencia de las ideas que presenta el texto, incorporándose a los personajes y a otras situaciones parecidas.

8° Metacognición: Poder supervisar y controlar el propio proceso de pensamiento que lo lleva a la comprensión.

7. JUEGOS COOPERATIVOS:

5.1. DEFINICIONES:

- “Terry Orlick (1990) los define como el Medio de diversión y participación, libre de competencia y libre de agresión”, citado por (Mejía López, 2006 p.9)
- “Para Carlos Velásquez (2002) es una actividad lúdica donde no existe incompatibilidad de meta entre los participantes, independientemente de que los roles sean los mismos o diferentes”, citado por (De la cruz y Lucena, 2010 p.2)
- “Ruiz considera que el juego cooperativo emerge una creatividad desbordante en los niños, haciendo de este un instrumento útil para poder encontrar herramientas para la solución de conflictos, para el movimiento corporal y disfrute del programa de juegos” (Ruiz, 2005 p.57)
- “Para Pérez considera que los juegos cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación. Comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con el acercamiento a la naturaleza. Busca de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros “(Pérez Oliveras, 1998 p.1)
- Finalmente, Ruiz y Omeñaca definen que los juegos cooperativos son actividades lúdicas cooperativas las que demandan de los jugadores una forma de actuación orientada hacia el grupo, en la que cada participante colabora con los demás para la consecución de un fin común, (Ruiz y Omeñaca, 1998 p.47)

5.2. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO COOPERATIVO:

Según Gonzáles y Sotil (2013 p.12) el juego cooperativo tiene las siguientes características:

- El juego es una actividad libre, el juego por mandato no es un juego.

- El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha.
- El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.
- El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
- El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.
- Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación.
- El juego crea orden, es orden. La desviación más pequeña, estropea todo el juego, le hace perder el carácter y lo anula.
- El juego es un tender hacia la resolución, porque se pone en juego las facultades del niño.
- Es placentero y divertido.
- Es explorador, expresivo y comunicativo.
- Transmite tranquilidad y alegría emocional al saber que solo es un juego.
- La participación es activa.
- El juego es una lucha por algo o una representación de algo

5.3. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS:

Según Bedoya, C.A. (2002), citado por Castro (2015:24) que aparece en su artículo “Los juegos cooperativos, son una vieja manera de aprender disfrutando”, los juegos cooperativos pueden clasificarse, según su objetivo, en:

- **Juegos de distensión:** Esta actividad sirve para que los miembros del grupo estén juntos de forma divertida, deshaciendo cualquier posible tensión existente.

son útiles para tomar contacto, rompe una situación de contacto, romper una situación de contacto o estrés, rompe la monotonía, cambiar de una actividad a otra o dar fin a la clase.

- **Juegos energizantes:** Son juegos en que los niñas y niños se divierten y liberan esa energía que tienen dentro, esa es una de las razones por la que los juegos cooperativos les hacen sentir mejor. Son actividades muy activas, por lo que además de liberar energía, sirven para despertar el grupo.
- **Juegos de confianza:** Sirven para tener confianza en uno mismo y en los compañeros del grupo. Es una característica que contribuye a una relación muy posible entre todos y todas, colaborando en la resolución de conflictos en forma colectiva.
- **Juego de contacto:** El objetivo de estos juegos es fomentar la estima, la colaboración y la confianza a través del contacto físico. Aquí, el tacto constituye una vía de comunicación entre los alumnos (el que toca y el que es tocado).

5.4. BENEFICIOS DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS:

Según Terry Orlick (1990 p.23) los juegos cooperativos pueden provocar varios objetivos como:

- Fomentar el aprendizaje de la percepción del bien común.
- Sirven para comprender que el bien común, aunque haya que hacer algunas renunciias a deseos particulares, es un bien más valioso y más estable que el bien individual, del que se beneficiara cada uno después.
- Ofrecen la capacitación para integrar a las diferentes personas.
- El combate y la energía de la agresividad se utilizan para afrontar los problemas en lugar de competir entre sí.
- Aumenta la confianza en sus capacidades.
- Aumenta la confianza en los demás.
- Permite desarrollar sentimientos, expresarlos, aceptarlos, transformarlos y aceptar a los demás.
- Vivir a los demás como seres complementarios.
- Permite espacio a los débiles y sentirse valorados como los demás.
- Sentirse responsable de sí mismo y de los demás.

- Superar miedos.
- Comunicarse positivamente con los demás.
- Gestionar los conflictos.
- Comprenderse a sí mismo y a los demás.

5.5. JUEGOS COOPERATIVOS QUE SE DESARROLLARAN:

1. JUEGO: “LA CANCHITA”

Tipo de juego: Juego organizado porque se juega con la misma edad, se somete a reglas no arbitrarias y predomina entre los jugadores una finalidad no competitiva.

Objetivo: Que los niños puedan responder preguntas y dar respuestas correctas sobre el texto.

Tamaño de grupo: 5 niños por cada grupo.

Edad: 7 años

Lugar: Salón de clase

Beneficios: La comunicación positiva con los demás, superar los miedos.

Materiales: Baldecitos decorados, bocina, hoja bond.

Procedimiento: El juego consiste en que cada grupo tendrá un baldecito que contendrán los números de una pregunta, estas preguntas las hará la profesora, los equipos tendrán que estar listos para tocar la bocina y responder.

2. JUEGO: “ CORRE CORRE”

Tipo de juego: Juego activo, el niño ejerce un protagonismo físico e intelectual total.

Objetivo: Que los niños puedan relacionar las palabras correctas con las imágenes.

Tamaño de grupo: 2 grupos

Edad: 7 años

Lugar: Patio de la Institución.

Beneficios: El trabajo en grupo y la comunicación.

Materiales: Imágenes, pitas o pasadores, silbato, cajas y mural.

Procedimiento: El juego consiste en que los niños tendrán que tener los pies amarrados con todo el grupo ellos tendrán que estar ubicados en una columna, el último niño tendrá que coger una pieza de rompecabezas de la caja y pasarlo al primero, tendrán que trabajar en equipo para poder desplazarse por el patio para llegar al mural y colocar la pieza del rompecabezas.

3. JUEGO: “FICHA DE PERSONAJES”

Tipo de juego: Juego pasivo, los niños sienten placer al practicarlo, gozan de lo mismo con un esfuerzo físico mínimo, y generalmente lo practican a solas.

Objetivo: Que los niños puedan representar gráficamente a los personajes.

Tamaño de grupo: 5 grupos

Edad: 7años

Lugar: Salón de clase

Beneficios: Que los niños puedan expresarse en el grupo y socializarse.

Materiales: Colores plumones, lápices, papelote blanco.

Procedimiento: El juego consiste en cada grupo obtendrá un papelote blanco, en esta se encontrarán algunas preguntas relacionadas con el

personaje del texto, estas tendrán que ser respondidas para luego, hacer una representación gráfica.

4. JUEGO “ARMAR SECUENCIA”

Tipo de juego: Juegos activos ejerce un protagonismo físico e intelectual total.

Objetivo: Que los niños puedan ordenar una secuencia.

Tamaño de grupo: 2 grupos

Edad: 7años

Lugar: Patio de la Institución

Beneficios: El aumento de confianza al desarrollar actividades grupales.

Materiales: Imágenes, conos, pitas o pasadores, caja grande, silbato, pitas, mural.

Procedimiento: En esta actividad los niños tendrán que atarse los pies formados en columnas estos tendrán que coger una ficha de la caja para formar la secuencia en el mural, pero no será sencillo ya que tendrán algunos obstáculos formados por conos.

5. JUEGO: “JUNTOS LO HACEMOS”

Tipo de juego: Juego activo, el niño ejerce un protagonismo físico e intelectual total.

Objetivos: Que los niños puedan trabajar en equipo para armar figuras.

Tamaño de grupo: 2 grupos

Edad: 7años

Lugar: Patio de la Institución

Beneficios: Ofrecer la capacidad de integrar a los diferentes niños.

Materiales: Imágenes, tabloncitos, mural, cajas.

Procedimientos: El juego consiste en que los niños estarán ubicados en el tabloncito uno detrás del otro, cogerán una imagen de la caja y tendrán que llevarlo al otro extremo para colocarlo en el mural.

6. JUEGO: “EL TELÉFONO”

Tipo de juego: Juego organizado, se somete a reglas no arbitrarias, y predomina en los jugadores una finalidad no competitiva.

Objetivo: Que los niños puedan adivinar de que personaje se trata se trata dando las características.

Tamaño de grupo: 2 grupos.

Edad: 7 años

Lugar: Salón de clase

Beneficios: Sentirse responsable de sí mismo y de los demás.

Materiales: Imágenes, silbato, mural, papelote y plumones.

Procedimientos: El niño que se encuentra en el último será el que describa las características del personaje, utilizando una imagen, está la pasará al de adelante y así sucesivamente hasta llegar al primero, para que luego este lo escriba en el papelote.

7. JUEGO: ¿QUIÉN GANA?

Tipo de juego: Juego activo, ejerce un protagonismo físico e intelectual total.

Objetivo: Que los niños puedan encontrar las palabras correctas y relacionarlas con el indicador.

Tamaño de grupo: 2 grupos

Edad: 7 años

Lugar: Patio de la Institución

Beneficios: Aumentar la confianza en sus capacidades.

Materiales: Imágenes, tiras léxicas, cajas, mural

Procedimientos: El juego consiste en buscar en la caja algunas características o respuestas de lo que se encontrará pegado en el mural, esta caja contendrá muchas imágenes y palabras.

8. JUEGO: “CHARADA DE IMÁGENES”

Tipo de juego: Juego pasivo, los niños sienten placer al practicarlos, gozan de lo mismo con un esfuerzo mínimo.

Objetivo: Que los niños puedan reconocer a personas.

Tamaño de grupo: 5 grupos

Edad: 7años

Lugar: Salón de clase

Beneficios: Que los niños puedan desarrollar sentimientos, expresarlos, aceptarlos, transfórmalos y aceptar a los demás.

Materiales: Imágenes y cajita

Procedimientos: Este juego consiste en que hay un grupo que realizará las mímicas de acuerdo a las características del personaje, los otros grupos tendrán que adivinar de que se trata.

9. JUEGO: “DÓNDE ME TOCA”

Tipo de juego: Juego activo, ejerce un protagonismo físico e intelectual total.

Objetivo: Que los niños puedan armar rompecabezas de manera cooperativa.

Tamaño de grupo: 2 grupos

Edad: 7 años

Lugar: Patio de la Institución

Beneficios: Comunicarse positivamente con los demás.

Materiales: Imágenes, caja

Procedimiento: Este juego se desarrollará en grupos ya que los grupos deberán formar el rompecabezas, para esto los niños estarán atados de manera horizontal los pies de manera que ellos puedan trabajar comunicándose.

10. JUEGO: “HAZLO TU MISMO”

Tipo de juego: Juego organizado, se somete a reglas no arbitrarias, y predomina en los jugadores una finalidad no competitiva.

Objetivo: Que los niños formen a través de imágenes un concepto.

Tamaño de grupo: 5 grupos

Edad: 7 años

Lugar: Salón de clase

Beneficios: Aumento de confianza en sus capacidades.

Materiales: Imágenes, papelotes, plumones y cajas

Procedimiento: El juego consiste en que los grupos tendrán que buscar imágenes sobre el texto en la caja, para luego formar secuencias; una vez formada la secuencia se repartirá papelote a cada grupo para que puedan plasmar el texto haciendo un cambio al final.

11. JUEGO: “EMPAREJA”

Objetivo: Que los niños puedan emparejar de manera correcta pregunta – respuesta.

Tamaño de grupo: Todo el salón de clase

Edad: 7 años

Lugar: Patio de la Institución

Beneficios: Comunicarse positivamente con los demás.

Materiales: Paleógrafos y tiras léxicas

Procedimientos: El juego consiste en que los niños tendrán que emparejar los textos con sus respuestas, trabajaremos con todo el grupo, de 4 niños estarán atados los pies estos tendrán que buscar en la caja ya sea pregunta o respuesta para luego pegarlo en el mural, el otro grupo de niños tendrán que buscar su pareja de lo que el primer grupo sacó.

6. SECUENCIA METODOLÓGICA DEL JUEGO:

La secuencia metodológica del juego cuenta con 6 pasos para ser elaborada:

- **Planificación:** Los niños deciden en que sector jugar, el grupo debe contener 5 o 6 integrantes
- **Organización:** El equipo de 5 o 6 organizan su juego. Deciden a que jugar, con que jugar y como jugar, etc.
- **Ejecución o desarrollo:** Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado hacer.
- **Orden:** A través de una canción o estrategia se logra con armonía que los niños guarden los materiales usados y ordenen el sector.
- **Socialización:** Verbalización y cuentan al grupo, a que jugaron, como jugaron y quienes jugaron, etc.
- **Representación:** Luego de dialogar entre ellos, en forma grupal o individual dibujan lo que hicieron

6.1. SECUENCIA METODOLÓGICA DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS:

La secuencia metodológica que se tomó en cuenta para la realización de los juegos cooperativos esta en relación a la

metodología propia de los juegos libres, para esta investigación solo se contó con algunas secuencias que se realizó en las sesiones para el 2° grado de primaria:

- **Planificación:** Entregamos un texto a los niños para la lectura de acuerdo al cronograma elaborado.
- **Organización:** Consiste en la formación de grupos según un sorteo.
- **Ejecución o desarrollo:** Consiste en dar las instrucciones, repartir los materiales y el desarrollo de los juegos cooperativos.
- **Orden:** Consiste en que los niños guarden los materiales regresándolo a su lugar y escuchen con atención lo que la maestra explicara.
- **Evaluación:** Los niños serán evaluados antes y después de la aplicación del proyecto, como también durante el término de cada sesión de aprendizaje.

2.3. DEFINICIONES CONCEPTUALES DE TÉRMINOS BÁSICOS:

- **Juegos cooperativos:** Organización de integrantes que trabajan para alcanzar un objetivo o meta común sin necesidad de competir.
- **Planificación:** Elaborar o establecer un plan para el desarrollo de una actividad.
- **Ejecución:** Es la realización de una actividad de acuerdo a una planificación.
- **Evaluación:** calcular o determinar la importancia de los logros alcanzados.
- **Comprensión de textos escritos:** Es la decodificación de un texto para relacionar con los conceptos que ya tiene un significado para el lector.
- **Obtiene información del texto escrito:** Es la localización y selección de la información explícita de un texto escrito con un propósito determinado.

- **Infiere e interpreta información del texto escrito:** El estudiante va a llegar a una conclusión con diversa información extraída del texto con el fin de deducir una nueva información.
- **Reflexiona y evalúa, la forma contenido y contexto del texto escrito:** Reflexionar consiste en comparar y contrastar la información obtenida del texto con sus experiencias, mientras que evaluar es construir una opinión personal produciendo una relación con otros textos, y el contexto sociocultural del texto como del lector.

2.4. HIPÓTESIS:

Los juegos cooperativos mejoran la comprensión de textos escritos de los alumnos del 2º grado de la Institución Educativa N°32002 “Virgen del Carmen”, Huánuco, 2017.

2.5. VARIABLES:

2.5.1. Variable Independiente:

- **Juegos cooperativos:** El juego cooperativo consiste en que los integrantes no compitan, si no que buscan realizar juntos un objetivo o meta en común.
Con los juegos cooperativos logramos la inclusión en el grupo que tuvimos a cargo, evitamos el bullying, aumentamos la confianza hacia sus compañeros como a sí mismo, la superación al miedo de equivocarse, la inseguridad a fallar, permitió la expresión de sus sentimientos (alegría, ira, llanto); el juego cooperativo no género competencia ni rivalidad entre sus compañeros, fomento la transformación de la realidad externa (sociedad) para dar pase a su imaginación.

2.5.2. Variable Dependiente:

- **Comprensión de textos escritos:** Es la interpretación de un texto para inferir nuevos conocimientos y realizar una reflexión sobre el texto leído.

La lectura es importante para el desarrollo y perfeccionismo del lenguaje (habla), esto mejoro la expresión oral haciéndolo más fluido, ayudo a exponer su propio pensamiento, desarrollo más la creatividad, el aumento del vocabulario del niño.

Al estar el niño en constante lectura, esto se convirtió en algo cotidiano y no tuvieron dificultades para practicar la lectura.

Para el desarrollo de la comprensión de textos escritos se realizó procesos para iniciar, desarrolla y terminar la lectura.

2.5.2. Variable Interviniente:

- El contener al grupo control en el turno tarde, ya que los resultados en el grupo control siempre serán bajos.
- El tener una niña especial, ya que no nos favorecerá en la mejora de la comprensión de textos escritos.
- El hábito de la lectura ya que los alumnos no tienen habito a leer, no se les presenta lecturas interesantes o siempre la lectura es de manera monótona.

2.6. CUADRO DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES:

Variables	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
Variable independiente Juegos cooperativos	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> - Seleccionaremos los juegos cooperativos para realizar la comprensión de textos escritos. - Elaboramos los materiales para el desarrollo de los juegos cooperativos (secuencia metodológica del juego libre). - Elaboramos las sesiones de aprendizaje. 	Sesión de aprendizaje
	Ejecución	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicamos las sesiones de aprendizaje con los procesos didácticos para la comprensión de textos escritos (antes, durante y después de la lectura) - Empezamos con las sesiones de aprendizaje desde lo más simple a lo más complejo. - Desarrollamos los juegos cooperativos en la sesión de aprendizaje. 	
	Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Evaluamos con el pre test. - Evaluamos antes, durante y después de cada sesión de aprendizaje. - Evaluamos con el post test. 	
Variable Dependiente Comprensión de textos escritos	Obtiene información del texto escrito	<ul style="list-style-type: none"> - Reconoce a los personajes principales de un texto. - Describe las características del personaje principal. - Describe las características de los lugares del texto. - Reconoce a los personajes secundarios del texto. - Describe las características de los personajes secundarios del texto. - Relaciona una oración con su imagen. 	Cuestionario
	Infiere e interpreta información del texto escrito	<ul style="list-style-type: none"> - Deduce la causa de un hecho según el texto. - Deduce de que se trata un texto a partir de la imagen. - Formula otro final del texto leído - Ordena las secuencias del texto. - Formula un título utilizando la imagen de un texto. - Reconoce cual es la moraleja del texto. - Representa gráficamente los personajes a través de las características del texto. - Deduce el tema central de un párrafo del texto. - Refiere cuales son las intenciones del personaje del texto leído 	
	Reflexiona y evalúa, la forma contenido y contexto del texto escrito	<ul style="list-style-type: none"> - Opina sobre la conducta de los personajes del texto. - Realiza un resumen del texto leído. - Responde preguntas usando los referentes dónde, cuándo, porqué, etc. del texto - Reconoce que palabras son nuevas en su vocabulario utilizando el texto. - Compara el lugar del texto leído con su entorno. 	

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

2.2. TIPO DE LA INVESTIGACIÓN:

El presente trabajo es tipo de investigación aplicada, llamada también constructiva o utilitaria, se caracteriza por su interés en la aplicación de los conocimientos teóricos a determinada situación concreta y las consecuencias prácticas que de ellas se deriven, (Sánchez y Reyes,2006:37)

En este trabajo de investigación fue de tipo aplicado, porque se aplicó los juegos cooperativos para contribuir en la solución del problema de la comprensión de textos escritos en los alumnos del 2° grado de la Institución Educativa N°32002 “Virgen del Carmen”, Huánuco, 2017.

3.1.1 Enfoque:

El enfoque es la investigación experimental su objetivo es realizar un experimento que permite demostrar presupuestos e hipótesis, explicativas; se trabaja en una relación causa-efecto inmediata por la cual requiere la aplicación del método experimental, (Sánchez y Reyes,2006:43)

Se utilizó el enfoque de investigación experimental ya que se experimentó con los juegos cooperativos para que los niños logren mejorar la comprensión de textos escritos por lo que se controló su efecto con el grupo experimental y más no en el grupo control que no recibió tratamiento alguno.

3.1.2 Alcance o nivel de investigación:

El nivel de investigación corresponde a los Estudios explicativos o de comprobación de hipótesis causales este nivel de investigación puede guardar cierta correspondencia con las investigaciones tecnológicas en tanto que el propósito de la investigación sea modificar el fenómeno, (Sánchez y Reyes, 2006:42)

En el siguiente trabajo de investigación se aplicó la estrategia de los juegos cooperativos y se observó los efectos que fue causando en la variable dependiente (comprensión de textos escritos).

3.1.3 Diseño de la investigación:

Los diseños cuasi-experimentales se emplean en situaciones en las cuales es difícil o casi imposible el control experimental riguroso. Unas de estas situaciones es precisamente el ambiente en el cual se desarrolla la educación y el fenómeno social. (Sánchez y Reyes, 2006:121)

En el estudio de la investigación se aplicó el diseño Cuasi-Experimental Con Dos Grupos no Equivalentes (O Con Grupo Control no Aleatorio). “Este diseño consiste en que una vez que se tengan los dos grupos, se debe evaluar a ambos en la variable dependiente; luego a uno de ellos se aplica el tratamiento experimental y el otro sigue con las tareas o actividades rutinarias”, (Sánchez y Reyes, 2006:125)

Este diseño que se empleó en el trabajo de investigación es el cuasi-experimental porque trabajamos con dos grupos (experimental y control), siendo el grupo experimental donde se aplicó el tratamiento, siendo casi imposible controlar los cambios en ambos grupos a la vez.

Se representará a través del siguiente esquema:

G. E	:	O ₁	X	O ₂
G.C	:	O ₃	-	O ₄

La leyenda que presenta:

G.E: Grupo experimental

G.C: Grupo control

O₁ y O₃: Aplicación del pre test antes de la investigación.

O₂ y O₄: Aplicación del post test después de la investigación.

X: Aplicación de la variable independiente (los juegos cooperativos).

-: Ausencia de la variable dependiente.

Procedimiento: El Grupo Experimental (G.E) y el Grupo Control (G.C) fueron evaluados con el pre test antes de la realización del experimento (O₁ y O₃), en el Grupo Experimental se aplicó el tratamiento (X) siendo la variable independiente, mientras que el Grupo Control tuvo la ausencia (-) de la variable independiente, esto significa que el grupo trabajo en forma rutinaria. Al culminar el experimento fueron evaluados con el post para determinar los resultados (O₂ y O₄).

3.2. Población y muestra:

3.2.1. Población: La población son todos los miembros de cualquier clase bien definida de personas eventos u cosas, (Sánchez y Reyes, 2006:141)

La población del presente estudio estuvo conformada por 91 alumnos del segundo grado de la Institución Educativa N.º 32002 “Virgen del Carmen”, se constituyó de la siguiente manera.

CUADRO N°1

POBLACIÓN DE ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N.º 32002 “VIRGEN DEL CARMEN”, HUÁNUCO, 2017.

GRADO Y SECCIÓN	SEXO		TOTAL
	VARONES	MUJERES	
2° A	15	11	26
2° B	10	16	26
2° C	11	12	23
2° D	5	11	16
TOTAL	41	50	91

Elaboración: La investigadora

Fuente: Nómina de matrícula de la I.E “Virgen del Carmen”, Huánuco, 2018

3.2.2. Muestra:

La muestra se determinó por el muestreo no probabilístico tipo aleatorio, ya que se cuenta con los grupos de estudios que estuvieron conformado por 42 estudiantes a diferencia de la población ya que se contó con 4 secciones del 2° grado en la I.E N°32002 “Virgen del Carmen” de Huánuco (Sánchez y Reyes, 2006 p.141) por lo tanto los estudiantes del 2° grado “B” conforman el grupo experimental y los estudiantes del 2° grado “D” conforman el grupo control.

Se distribuyó de la siguiente manera:

CUADRO N°2

MUESTRA DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°32002 “VIRGEN DEL CARMEN”, HUÁNUCO, 2017

Grado y Sección	Sexo		Total
	Varones	Mujeres	
2°B	10	16	26
2°D	5	11	17
Total	15	28	43

Fuente: Nómina de matrícula de la I.E “Virgen del Carmen”, Huánuco, 2018

Elaboración: La investigadora

3.3. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos:

Comprenden la siguientes técnicas e instrumentos:

ACTIVIDADES	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
Recolección de datos	Encuesta	Cuestionario
Presentación de datos	Estadística descriptiva	Cuadros y gráficos estadísticos
Análisis e Interpretación	Estadística descriptiva	La media aritmética Gráficos estadísticos

3.3.1. Para la recolección de datos:

Para la recolección de datos se utilizó las siguientes técnicas e instrumento de evaluación.

a) Técnica de encuesta:

Es una técnica que consiste en obtener información de los sujetos de estudio, proporcionada por ellos mismos, sobre opiniones, actitudes, sugerencias (Canales,2004 p.163)

a.1. Instrumento:

El cuestionario:

“Es un instrumento que agrupa una serie de preguntas relativas a un evento, situación o temática particular, sobre cual el investigador desea obtener información” (Hurtado,200 p.469)

Para medir el nivel de comprensión de textos escritos se utilizó el cuestionario del pre y post test al grupo experimental y al grupo control de los estudiantes del 2° grado de primaria de la Institución Educativa N° 32002 “Virgen del Carmen”

Se asignó un puntaje de 1 punto a cada pregunta en un sistema vigesimal.

3.4. Técnicas para el procesamiento y análisis de información:

3.4.1. Para la presentación de datos:

Para la presentación de datos se utilizó cuadros para la comparación de resultados del pre test y post test, a su vez nos, permitió contrastar resultados finales.

Los gráficos de barra nos permitieron presentar el resultado final en forma abreviada para una mejor comprensión.

❖ Cuadros y gráficos estadísticos:

Un cuadro estadístico, también denominado tabulación, es una representación ordenada de un conjunto de datos cuantitativos ya sea en una sola columna o en un solo renglón o, también, en columnas o reglones cruzados, su finalidad es obtener información, analizarla, elaborarla y simplificarla lo más posible, para ser interpretada fácilmente.

Esto evaluó los resultados obtenidos de los cuestionarios (pre test y post test) sobre el mejoramiento de la comprensión de textos escritos en los alumnos del segundo grado.

3.4.2. Para el análisis e interpretación de datos:

La información fue procesada a través de la media aritmética y la presentación grafica de datos, esto nos ayudó a comprender mejor la distribución o propiedades de la investigación con el fin de integrar de manera clara el comportamiento de los resultados antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica “Juegos cooperativos” para la mejora de la comprensión de textos escritos en el grupo experimental.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. RESULTADOS DEL PRE TEST:

A. GRUPO EXPERIMENTAL

Se presenta los resultados obtenidos del pre test, con la investigación aplicada “Juegos cooperativos para la mejora de la comprensión de textos escritos en los alumnos del 2° grado de la Institución Educativa N° 32002 “Virgen del Carmen”, conformado la sección “B” que fueron parte del grupo experimental con un total de 26 estudiantes. En la cual se recogió información con los instrumentos siguientes: Ficha de aplicación, con veinte indicadores como son:

- Reconoce a los personajes principales del texto.
- Describe las características de los personajes principales.
- Describe las características de los lugares del texto.
- Reconoce a los personajes secundarios del texto.
- Describe las características de los personajes secundarios.
- Relaciona una oración con su imagen.
- Deduce la causa de un hecho según el texto.
- Deduce de que se trata el texto a partir de la imagen.
- Formula otro final del texto leído.
- Ordena las secuencias del texto.
- Formula un título utilizando la imagen de un texto.
- Reconoce cual es la moraleja del texto.

- Representa gráficamente los personajes a través de las características del texto.
- Deduce el tema central de un párrafo del texto.
- Refiere cuales son las intenciones del personaje del texto.
- Opina sobre la conducta de los personajes del texto.
- Realiza un resumen del texto leído.
- Responde preguntas usando los referentes cuando, que, porque, etc del texto.
- Reconoce que palabras son nuevas en su vocabulario utilizando el texto.
- Compara el lugar del texto leído con su entorno.

CUADRO N° 03

RESULTADOS DEL PRE TEST DEL GRUPO EXPERIMENTAL: JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LA COMPRENSION DE TEXTOS ESCRITOS EN LOS ALUMNOS DEL 2° GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32002 "VIRGEN DEL CARMEN", HUÁNUCO, 2017

N°	GRUPO EXPERIMENTAL - PRE TEST				
	GRADO: SEGUNDO		SECCIÓN: B		
	INDICADORES	Fi SI	%	Fi NO	%
1	Reconoce a los personajes principales del texto.	17	65.38%	9	34.62%
2	Describe las características de los personajes principales.	12	46.16%	14	53.84%
3	Describe las características de los lugares del texto.	10	38.47%	16	61.53%
4	Reconoce a los personajes secundarios del texto.	0	0%	26	100%
5	Describe las características de los personajes secundarios.	0	0%	26	100%
6	Relaciona una oración con su imagen.	24	92.32%	2	7.68%
7	Deduce la causa de un hecho según el texto.	2	7.69%	24	92.31%
8	Deduce de que se trata el texto a partir de la imagen.	12	46.15%	14	53.85%
9	Formula otro final del texto leído.	4	15.39%	22	84.61%
10	Ordena las secuencias del texto.	5	19.23%	21	80.77%
11	Formula un título utilizando la imagen de un texto	22	84.72%	4	15.38%
12	Reconoce cual es la moraleja del texto	11	42.31%	15	57.69%
13	Representa gráficamente los personajes a través de las características del texto	0	0%	26	100%
14	Deduce el tema central de un párrafo del texto.	5	19.23%	21	80.77%
15	Refiere cuales son las intenciones del personaje del texto.	15	57.69%	11	46.31%
16	Opina sobre la conducta de los personajes del texto	4	15.38%	22	84.62%
17	Realiza un resumen del texto leído	8	30.77%	18	69.23%
18	Responde preguntas usando los referentes cuando, que, etc , del texto	5	19.21%	21	80.79%
19	Reconoce que palabras son nuevas en su vocabulario utilizado el texto	4	15.38%	22	84.62%
20	Compara el lugar del texto leído con su entorno	3	11.54%	23	88.46%
TOTAL		163		357	
		31.35%		68.65%	

FUENTE: Post test
ELABORACIÓN: La tesista

- **Análisis e interpretación**

De acuerdo a los resultados obtenidos del pre test en el cuadro N° 03, se puede observar lo siguiente:

En el grupo experimental:

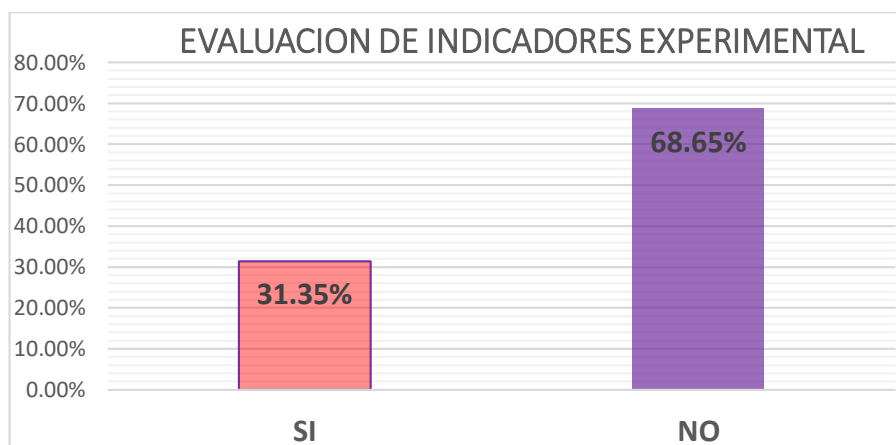
De los 26 alumnos que representan el grupo experimental:

- En la escala "SI" "Reconoce a los personajes principales del texto" representa el 65.38%; mientras en la escala "NO" el 34.62% no lo hace.
- En la escala "SI" "Describe las características del personaje principal" representa el 46.15% mientras en la escala "NO" el 53.85% no lo hace.
- En la escala "SI" "Describe las características de los lugares del texto" representa el 38.46%; mientras en la escala "NO" el 61.54% no lo hace.
- En la escala "SI" "Reconoce a los personajes secundarios del texto" representa el 0%; mientras en la escala "NO" el 100% no lo hace.
- En la escala "SI" "Describe las características de los personajes secundarios del texto" representa el 0%; mientras en la escala "NO" el 100% no lo hace.
- En la escala "SI" "Relaciona una oración con su imagen" representa el 92.31%; mientras en la escala "NO" el 7.69% no lo hace.
- En la escala "SI" "Deduce la causa de un hecho según el texto" solo representa el 7.69%; mientras en la escala "NO" el 92.31% no lo hace.
- En la escala "SI" "Deduce de que se trata un texto a partir de la imagen" representa el 46.15%; mientras en la escala "NO" el 53.85% no lo hace.
- En la escala "SI" "Formula otro final del texto leído" representa el 15.38%; mientras en la escala "NO" el 84.62% no lo hace.
- En la escala "SI" "Ordena las secuencias del texto" representa el 19.23%; mientras en la escala "NO" el 80.77% no lo hace.
- En la escala "SI" "Formula un título utilizando la imagen de un texto" representa el 84.62%; mientras en la escala "NO" el 15.38% no lo hace.
- En la escala "SI" "Reconoce cual es la moraleja del texto" representa el 46.31%; mientras en la escala "NO" el 53.69% no lo hace.
- En la escala "SI" "representa gráficamente los personajes a través de las características del texto" representa el 0%; mientras en la escala "NO" el 100% no lo hace.
- En la escala "SI" "Deduce el tema central de un párrafo del texto" representa el 19.23%; mientras en la escala "NO" el 80.77% no lo hace.

- En la escala "SI" "Refiere cuales son las intenciones del personaje del texto leído" representa el 57.69%; mientras en la escala "NO" el 46.31% no lo hace.
- En la escala "SI" "Opina sobre la conducta de los personajes del texto" representa el 15.38%; mientras en la escala "NO" el 84.62% no lo hace.
- En la escala "SI" "Realiza un resumen del texto leído" representa el 30.77%; mientras en la escala "NO" solo el 69.23% no lo hace.
- En la escala "SI" "Responde preguntas usando los referentes cuando, que, porque, etc el texto" representa el 19.21%; mientras en la escala "NO" el 80.79% no lo hace.
- En la escala "SI" "Reconoce que palabras son nuevas en su vocabulario utilizando el texto" representa el 15.38%; mientras en la escala "NO" el 84.62% no lo hace.
- En la escala "SI" "Compara el lugar del texto leído con su entorno" representa el 11.54%; mientras en la escala "NO" el 88.46% no lo hace.

GRÁFICO N° 01

RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DEL PRE TEST DEL GRUPO EXPERIMENTAL: JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN DE TEXTOS ESCRITOS EN LOS ALUMNOS DEL 2° GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32002 "VIRGEN DEL CARMEN, HUÁNUCO, 2017



FUENTE: Pre test
ELABORACIÓN: La tesista

• ANALISIS E INTERPRETACIÓN

Según los resultados que se muestra en el cuadro N° 03 y gráfico N° 01, respecto al pre test, se puede observar que: En el grupo experimental,

solo el 31.35% comprenden lo que leen y el 68.65% de estudiantes aún tienen dificultades.

Observando los resultados podemos llegar a la conclusión que la mayoría de los alumnos del grupo experimental no desarrolló habilidades para comprender lo que leen.

B. GRUPO CONTROL:

Se presenta los resultados obtenidos del pre test, con la investigación aplicada “Juegos cooperativos para la mejora de la comprensión de textos escritos en los alumnos del 2° grado de la Institución Educativa N° 32002 “Virgen del Carmen”, conformado la sección “D” que fueron parte del grupo control con un total de 16 estudiantes. En la cual se recogió información con los instrumentos siguientes: Ficha de aplicación, con veinte indicadores como son:

- Reconoce a los personajes principales del texto.
- Describe las características del personaje principal.
- Describe las características de los lugares del texto.
- Reconoce a los personajes secundarios del texto.
- Describe las características de los personajes secundarios.
- Relaciona una oración con su imagen.
- Deduce la causa de un hecho según el texto.
- Deduce de que se trata el texto a partir de la imagen.
- Formula otro final del texto leído.
- Ordena las secuencias del texto.
- Formula un título utilizando la imagen de un texto
- Reconoce cual es la moraleja del texto.
- Representa gráficamente los personajes a través de las características del texto.
- Deduce el tema central de un párrafo del texto.
- Refiere cuales son las intenciones del personaje del texto leído.
- Opina sobre la conducta de los personajes del texto.
- Realiza un resumen del texto leído.

- Responde preguntas usando los referentes cuando, que, porque, etc del texto leído.
- Reconoce que palabras son nuevas en su vocabulario utilizando el texto.
- Compara el lugar del texto leído con su entorno.

CUADRO N° 04

RESULTADOS DEL PRE TEST DEL GRUPO CONTROL: JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LA COMPRENSION DE TEXTOS ESCRITOS EN LOS ALUMNOS DEL 2° GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32002 "VIRGEN DEL CARMEN", HUÁNUCO, 2017

N°	GRUPO CONTROL - PRE TEST				
	GRADO: SEGUNDO		SECCIÓN: D		
	INDICADORES	Fi SI	%	Fi NO	%
1	Reconoce a los personajes principales del texto.	8	50%	8	50%
2	Describe las características de los personajes principales.	5	31.25%	11	68.75%
3	Describe las características de los lugares del texto.	11	68.75%	5	31.25%
4	Reconoce a los personajes secundarios del texto.	0	0%	16	100%
5	Describe las características de los personajes secundarios.	0	0%	16	100%
6	Relaciona una oración con su imagen.	16	100%	0	0%
7	Deduce la causa de un hecho según el texto.	2	12.50%	14	87.50%
8	Deduce de que se trata el texto a partir de la imagen.	7	43.75%	9	56.25%
9	Formula otro final del texto leído.	1	6.25%	15	93.75%
10	Ordena las secuencias del texto.	7	43.75%	9	56.25%
11	Formula un título utilizando la imagen de un texto	8	50%	8	50%
12	Reconoce cual es la moraleja del texto	4	25.00%	12	75.00%
13	Representa gráficamente los personajes a través de las características del texto	1	6.25%	15	93.75%
14	Deduce el tema central de un párrafo del texto.	1	6.25%	15	93.75%
15	Refiere cuales son las intenciones del personaje del texto.	8	50%	8	50%
16	Opina sobre la conducta de los personajes del texto	1	6.25%	15	93.75%
17	Realiza un resumen del texto leído	1	6.25%	15	93.75%
18	Responde preguntas usando los referentes cuando, que, etc , del texto	5	31.25%	11	68.75%
19	Reconoce que palabras son nuevas en su vocabulario utilizado el texto	6	37.50%	10	62.50%
20	Compara el lugar del texto leído con su entorno	4	25.00%	12	75.00%
TOTAL		96		224	
		30.00%		70.00%	

FUENTE: Pre test

ELABORACIÓN: La tesista

- **Análisis e interpretación**

De acuerdo a los resultados obtenidos del pre test en el cuadro N° 04, se puede observar lo siguiente:

En el grupo experimental:

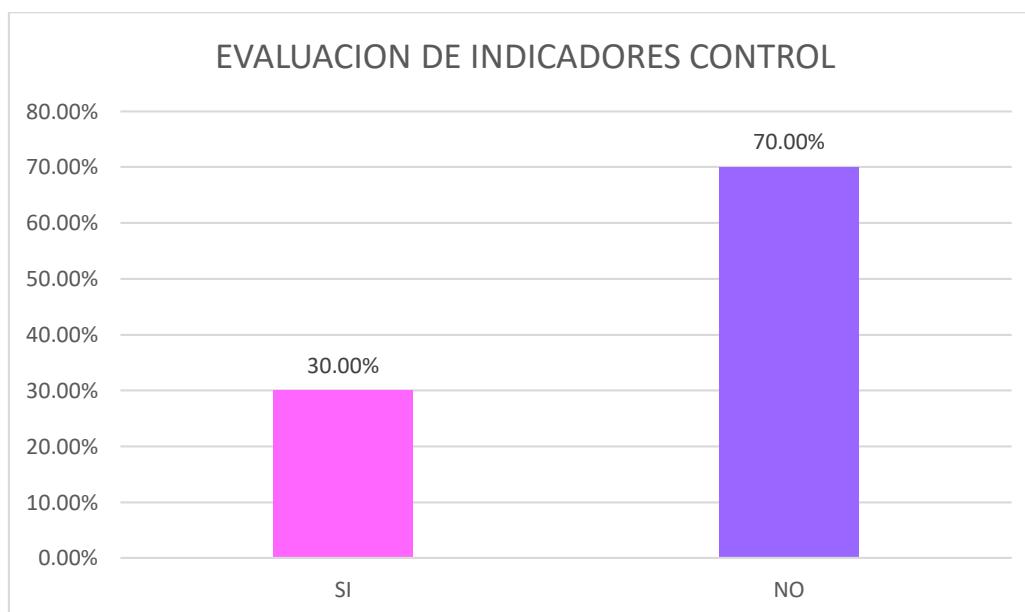
De los 16 alumnos que representan el grupo control:

- En la escala "SI" "Reconoce a los personajes principales del texto" representa el 50%; mientras en la escala "NO" el 50% no lo hace.
- En la escala "SI" "Describe las características del personaje principal" representa el 31.25% mientras en la escala "NO" 68.75% no lo hace.
- En la escala "SI" "Describe las características de los lugares del texto" representa el 68.75%; mientras en la escala "NO" el 31.25% no lo hace.
- En la escala "SI" "Reconoce a los personajes secundarios del texto" representa el 0%; mientras en la escala "NO" el 100% no lo hace.
- En la escala "SI" "Describe las características de los personajes secundarios del texto" representa el 0%; mientras en la escala "NO" el 100% no lo hace.
- En la escala "SI" "Relaciona una oración con su imagen" representa el 100%; mientras en la escala "NO" el 0% no lo hace.
- En la escala "SI" "Deduce la causa de un hecho según el texto" solo representa el 12.5%; mientras en la escala "NO" el 87.5% no lo hace.
- En la escala "SI" "Deduce de que se trata un texto a partir de la imagen" representa el 43.75%; mientras en la escala "NO" el 56.25% no lo hace.
- En la escala "SI" "Formula otro final del texto leído" representa el 6.25%; mientras en la escala "NO" el 93.75% no lo hace.
- En la escala "SI" "Ordena las secuencias del texto" representa el 43.75%; mientras en la escala "NO" el 56.25% no lo hace.
- En la escala "SI" "Formula un título utilizando la imagen de un texto" representa el 50%; mientras en la escala "NO" el 50% no lo hace.
- En la escala "SI" "Reconoce cual es la moraleja del texto" representa el 25%; mientras en la escala "NO" el 75% no lo hace.
- En la escala "SI" "representa gráficamente los personajes a través de las características del texto" representa el 6.25%; mientras en la escala "NO" el 93.75% no lo hace.
- En la escala "SI" "Deduce el tema central de un párrafo del texto" representa el 6.25%; mientras en la escala "NO" el 93.75% no lo hace.

- En la escala "SI" "Refiere cuales son las intenciones del personaje del texto leído" representa el 50%; mientras en la escala "NO" el 50% no lo hace.
- En la escala "SI" "Opina sobre la conducta de los personajes del texto" representa el 6.25%; mientras en la escala "NO" el 93.75% no lo hace.
- En la escala "SI" "Realiza un resumen del texto leído" representa el 6.25%; mientras en la escala "NO" solo el 93.75% no lo hace.
- En la escala "SI" "Responde preguntas usando los referentes cuando, que, porque, etc el texto" representa el 31.25%; mientras en la escala "NO" el 68.75% no lo hace.
- En la escala "SI" "Reconoce que palabras son nuevas en su vocabulario utilizando el texto" representa el 37.5%; mientras en la escala "NO" el 62.5% no lo hace.
- En la escala "SI" "Compara el lugar del texto leído con su entorno" representa el 25%; mientras en la escala "NO" el 75% no lo hace.
-

GRÁFICO N° 02

RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DEL PRE TEST DEL GRUPO CONTROL: JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN DE TEXTOS ESCRITOS EN LOS ALUMNOS DEL 2° GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32002 "VIRGEN DEL CARMEN, HUÁNUCO, 2017



FUENTE: Pre test

ELABORACIÓN: La tesista

- **Análisis e interpretación**

Según los resultados que se muestra en el cuadro N° 04 y gráfico N° 02, respecto al pre test, se puede observar que: En el grupo control, el 30% comprende lo que leen y el 70% de estudiantes aún tienen dificultades.

El grupo control desarrollaron habilidades para la comprensión lectora en un 30%, tal como se observa en el cuadro N° 04 y en el gráfico N° 2.

4.2. RESULTADOS DEL POST TEST

A. GRUPO EXPERIMENTAL

Se presenta los resultados obtenidos del post test, con la investigación aplicada “Juegos cooperativos para mejorar la comprensión de texto escritos en los alumnos del 2° grado de la Institución Educativa N° 32002 “Virgen del Carmen”, conformado la sección “B” el grupo experimental con un total de 26 estudiantes.

En la cual se recogió información con los instrumentos siguientes:

Ficha de aplicación, con veinte indicadores como son:

- Reconoce a los personajes principales del texto.
- Describe las características del personaje principal.
- Describe las características de los lugares del texto.
- Reconoce a los personajes secundarios del texto.
- Describe las características de los personajes secundarios.
- Relaciona una oración con su imagen.
- Deduce la causa de un hecho según el texto.
- Deduce de que se trata el texto a partir de la imagen.
- Formula otro final del texto leído.
- Ordena las secuencias del texto.
- Formula un título utilizando la imagen de un texto
- Reconoce cual es la moraleja del texto.
- Representa gráficamente los personajes a través de las características del texto.
- Deduce el tema central de un párrafo del texto.

- Refiere cuales son las intenciones del personaje del texto leído.
- Opina sobre la conducta de los personajes del texto.
- Realiza un resumen del texto leído.
- Responde preguntas usando los referentes cuando, que, porque, etc del texto leído.
- Reconoce que palabras son nuevas en su vocabulario utilizando el texto.
- Compara el lugar del texto leído con su entorno.

CUADRO N° 05

RESULTADOS DEL POST TEST DEL GRUPO EXPERIMENTAL: JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN DE TEXTOS ESCRITOS EN LOS ALUMNOS DEL 2° GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32002 "VIRGEN DEL CARMEN", HUÁNUCO, 2017

N°	GRUPO EXPERIMENTAL - POST TEST				
	GRADO: SEGUNDO		SECCIÓN: B		
	INDICADORES	Fi SI	%	Fi NO	%
1	Reconoce a los personajes principales del texto.	25	96.16%	1	3.84%
2	Describe las características de los personajes principales.	25	96.16%	1	3.84%
3	Describe las características de los lugares del texto.	24	92.31%	2	7.69%
4	Reconoce a los personajes secundarios del texto.	25	96.16%	1	3.84%
5	Describe las características de los personajes secundarios.	23	88.46%	3	11.54%
6	Relaciona una oración con su imagen.	21	80.76%	5	19.24%
7	Deduce la causa de un hecho según el texto.	22	84.61%	4	15.39%
8	Deduce de que se trata el texto a partir de la imagen.	19	73.08%	7	26.92%
9	Formula otro final del texto leído.	23	88.46%	3	11.54%
10	Ordena las secuencias del texto.	24	92.31%	2	7.69%
11	Formula un título utilizando la imagen de un texto				
12	Reconoce cual es la moraleja del texto				
13	Representa gráficamente los personajes a través de las características del texto	25	96.16%	1	3.84%
14	Deduce el tema central de un párrafo del texto.	23	88.46%	3	11.54%
15	Refiere cuales son las intenciones del personaje del texto.	24	92.31%	2	7.69%
16	Opina sobre la conducta de los personajes del texto	23	88.46%	3	11.54%
17	Realiza un resumen del texto leído				
18	Responde preguntas usando los referentes cuando, que, etc , del texto				
19	Reconoce que palabras son nuevas en su vocabulario utilizado el texto	15	57.64%	11	42.31%
20	Compara el lugar del texto leído con su entorno	18	69.24%	8	30.76%
TOTAL		447		73	
		85.96%		14.04%	

FUENTE: Pre test

ELABORACIÓN: La tesista

- **Análisis e interpretación**

De acuerdo a los resultados obtenidos del post test en el cuadro N° 05, se puede observar lo siguiente:

En el grupo experimental:

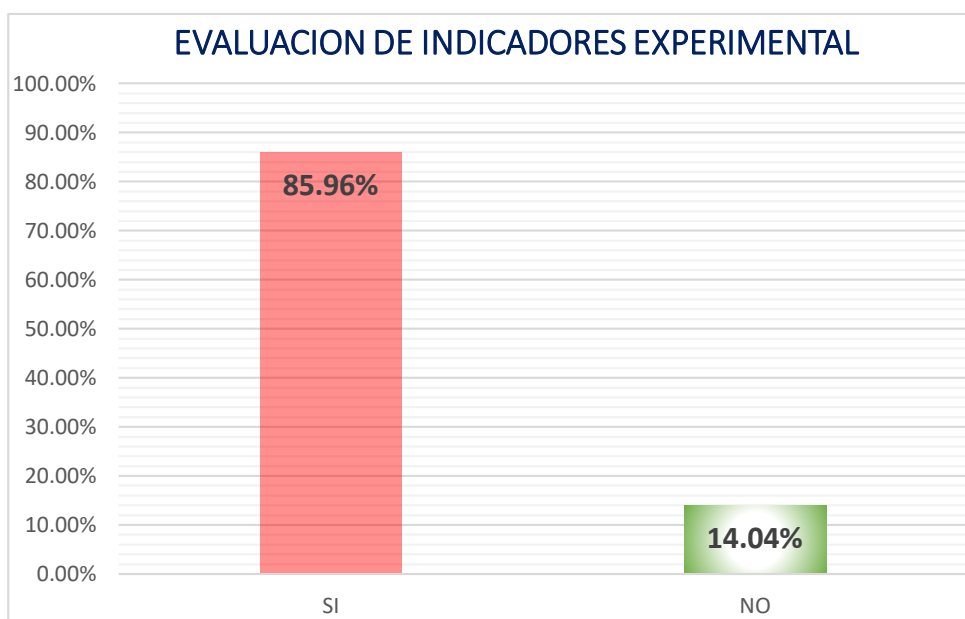
De los 26 alumnos que representan el grupo experimental:

- En la escala "SI" "Reconoce a los personajes principales del texto" representa el 96.16%; mientras en la escala "NO" el 3.84% no lo hace.
- En la escala "SI" "Describe las características del personaje principal" representa el 96.16% mientras en la escala "NO" 3.84% no lo hace.
- En la escala "SI" "Describe las características de los lugares del texto" representa el 92.31%; mientras en la escala "NO" el 7.69% no lo hace.
- En la escala "SI" "Reconoce a los personajes secundarios del texto" representa el 96.16%; mientras en la escala "NO" el 3.84% no lo hace.
- En la escala "SI" "Describe las características de los personajes secundarios del texto" representa el 88.46%; mientras en la escala "NO" el 11.54% no lo hace.
- En la escala "SI" "Relaciona una oración con su imagen" representa el 80.76%; mientras en la escala "NO" el 19.24% no lo hace.
- En la escala "SI" "Deduce la causa de un hecho según el texto" solo representa el 84.61%; mientras en la escala "NO" el 15.39% no lo hace.
- En la escala "SI" "Deduce de que se trata un texto a partir de la imagen" representa el 73.08%; mientras en la escala "NO" el 26.92% no lo hace.
- En la escala "SI" "Formula otro final del texto leído" representa el 88.46%; mientras en la escala "NO" el 11.54% no lo hace.
- En la escala "SI" "Ordena las secuencias del texto" representa el 92.31%; mientras en la escala "NO" el 7.69% no lo hace.
- En la escala "SI" "Formula un título utilizando la imagen de un texto" representa el 92.31%; mientras en la escala "NO" el 7.69% no lo hace.
- En la escala "SI" "Reconoce cual es la moraleja del texto" representa el 84.61%; mientras en la escala "NO" el 15.39% no lo hace.
- En la escala "SI" "representa gráficamente los personajes a través de las características del texto" representa el 96.16%; mientras en la escala "NO" el 3.84% no lo hace.

- En la escala "SI" "Deduce el tema central de un párrafo del texto" representa el 88.46%; mientras en la escala "NO" el 11.54% no lo hace.
- En la escala "SI" "Refiere cuales son las intenciones del personaje del texto leído" representa el 92.31%; mientras en la escala "NO" el 7.69% no lo hace.
- En la escala "SI" "Opina sobre la conducta de los personajes del texto" representa el 88.46%; mientras en la escala "NO" el 11.54% no lo hace.
- En la escala "SI" "Relata un resumen del texto leído" representa el 73.08%; mientras en la escala "NO" solo el 26.92% no lo hace.
- En la escala "SI" "Responde preguntas usando los referentes cuando, que, porque, etc. el texto" representa el 88.46%; mientras en la escala "NO" el 11.54% no lo hace.
- En la escala "SI" "Reconoce que palabras son nuevas en su vocabulario utilizando el texto" representa el 57.64%; mientras en la escala "NO" el 42.31% no lo hace.
- En la escala "SI" "Compara el lugar del texto leído con su entorno" representa el 69.24%; mientras en la escala "NO" el 30.76% no lo hace.

GRÁFICO N° 03

RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DEL POST TEST DEL GRUPO EXPERIMENTAL:
JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN DE TEXTOS
ESCRITOS EN LOS ALUMNOS DEL 2° GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°
32002 "VIRGEN DEL CARMEN, HUÁNUCO, 2017



FUENTE: Pre test

ELABORACIÓN: La tesista

- **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Según los resultados que se muestra en el cuadro N° 05 y el gráfico N° 03, respecto al post test, se puede observar que: En el grupo experimental, el 85.96% comprenden lo que leen y solo el 14.04% de estudiantes aún tienen dificultades para la comprensión de textos escritos.

Al observar que los resultados podemos expresar que hubo resultados positivos con la aplicación de “Los juegos cooperativos” en el mejoramiento de la comprensión de textos escritos

B. GRUPO CONTROL:

Se presenta los resultados obtenidos del post test, con la investigación aplicada “Juegos cooperativos para la mejora de la comprensión de textos escritos en los alumnos del 2° grado de la Institución Educativa N° 32002 “Virgen del Carmen”, conformado la sección “D” que fueron parte del grupo control con un total de 16 estudiantes. En la cual se recogió información con los instrumentos siguientes: Ficha de aplicación, con veinte indicadores como son:

- Reconoce a los personajes principales del texto.
- Describe las características del personaje principal.
- Describe las características de los lugares del texto.
- Reconoce a los personajes secundarios del texto.
- Describe las características de los personajes secundarios.
- Relaciona una oración con su imagen.
- Deduce la causa de un hecho según el texto.
- Deduce de que se trata el texto a partir de la imagen.
- Formula otro final del texto leído.
- Ordena las secuencias del texto.
- Formula un título utilizando la imagen de un texto
- Reconoce cual es la moraleja del texto.
- Representa gráficamente los personajes a través de las características del texto.

- Deduce el tema central de un párrafo del texto.
- Refiere cuales son las intenciones del personaje del texto leído.
- Opina sobre la conducta de los personajes del texto.
- Realiza un resumen del texto leído.
- Responde preguntas usando los referentes cuando, que, porque, etc. del texto leído.
- Reconoce que palabras son nuevas en su vocabulario utilizando el texto.
- Compara el lugar del texto leído con su entorno.

CUADRO N° 06

RESULTADOS DEL POST TEST DEL GRUPO EXPERIMENTAL: JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN DE TEXTOS ESCRITOS EN LOS ALUMNOS DEL 2° GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32002 “VIRGEN DEL CARMEN”, HUÁNUCO, 2017

N°	GRUPO CONTROL - POST TEST				
	GRADO: SEGUNDO		SECCIÓN: D		
	INDICADORES	Fi SI	%	Fi NO	%
1	Reconoce a los personajes principales del texto.	13	81.25%	3	18.75%
2	Describe las características de los personajes principales.	11	68.75%	5	31.25%
3	Describe las características de los lugares del texto.	13	81.25%	3	18.75%
4	Reconoce a los personajes secundarios del texto.	7	47.75%	9	56.25%
5	Describe las características de los personajes secundarios.	3	18.75%	13	81.25%
6	Relaciona una oración con su imagen.	14	87.50%	2	12.50%
7	Deduce la causa de un hecho según el texto.	8	50.00%	8	50.00%
8	Deduce de que se trata el texto a partir de la imagen.	10	62.50%	6	37.50%
9	Formula otro final del texto leído.	8	50.00%	8	50.00%
10	Ordena las secuencias del texto.	2	12.50%	14	87.50%
11	Formula un título utilizando la imagen de un texto				
12	Reconoce cual es la moraleja del texto	5	31.25	11	68.75
13	Representa gráficamente los personajes a través de las características del texto	11	68.75%	5	31.25%
14	Deduce el tema central de un párrafo del texto.	9	56.25%	7	47.75%
15	. Refiere cuales son las intenciones del personaje del texto.	9	56.25%	7	47.75%
16	Opina sobre la conducta de los personajes del texto	6	37.50%	10	62.50%
17	Realiza un resumen del texto leído.	5	31.25%	11	68.75%
18	Responde preguntas usando los referentes cuando, que, etc del texto	7	47.75%	9	56.25%
19	Reconoce que palabras son nuevas en su vocabulario utilizando el texto	6	37.50%	10	62.50%
20	Compara el lugar del texto leído con su entorno	5	31.25%	11	68.75%
TOTAL		165		155	
		51.56%		48.44%	

FUENTE: Pre test

ELABORACIÓN: La tesista

- **Análisis e interpretación**

De acuerdo a los resultados obtenidos del post test en el cuadro N° 06, se puede observar lo siguiente:

En el grupo control:

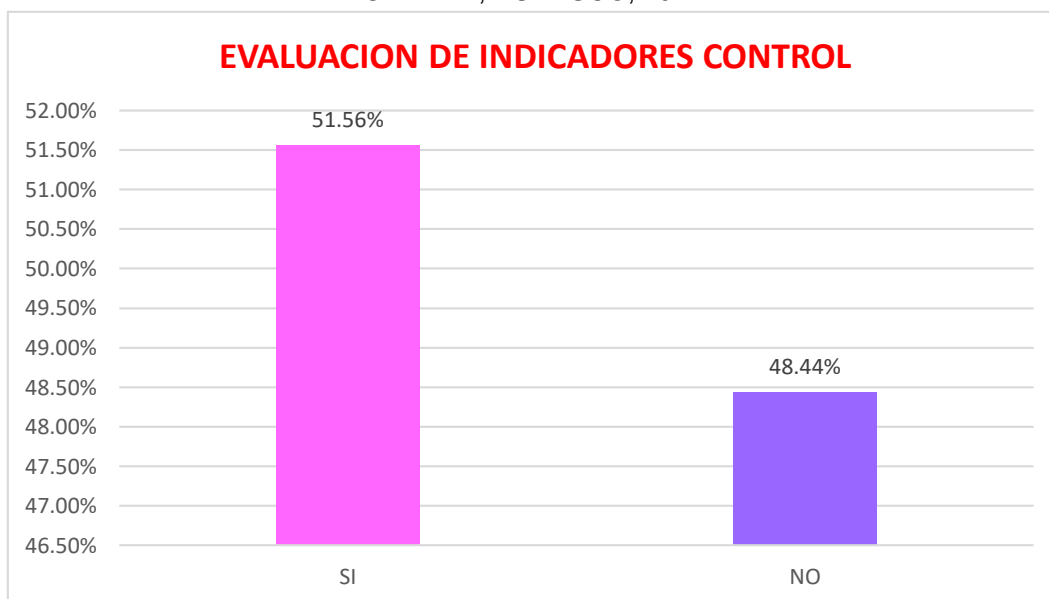
De los 16 alumnos que representan el grupo control:

- En la escala "SI" "Reconoce a los personajes principales del texto" representa el 81.25%; mientras en la escala "NO" el 18.75% no lo hace.
- En la escala "SI" "Describe las características del personaje principal" representa el 68.75% mientras en la escala "NO" 31.25% no lo hace.
- En la escala "SI" "Describe las características de los lugares del texto" representa el 81.25%; mientras en la escala "NO" el 18.75% no lo hace.
- En la escala "SI" "Reconoce a los personajes secundarios del texto" representa el 47.75%; mientras en la escala "NO" el 56.25% no lo hace.
- En la escala "SI" "Describe las características de los personajes secundarios del texto" representa el 18.75%; mientras en la escala "NO" el 81.25% no lo hace.
- En la escala "SI" "Relaciona una oración con su imagen" representa el 87.50%; mientras en la escala "NO" el 12.50% no lo hace.
- En la escala "SI" "Deduce la causa de un hecho según el texto" solo representa el 50%; mientras en la escala "NO" el 50% no lo hace.
- En la escala "SI" "Deduce de que se trata un texto a partir de la imagen" representa el 62.50%; mientras en la escala "NO" el 37.50% no lo hace.
- En la escala "SI" "Formula otro final del texto leído" representa el 50%; mientras en la escala "NO" el 50% no lo hace.
- En la escala "SI" "Ordena las secuencias del texto" representa el 12.50%; mientras en la escala "NO" el 87.50% no lo hace.
- En la escala "SI" "Formula un título utilizando la imagen de un texto" representa el 81.25%; mientras en la escala "NO" el 18.75% no lo hace.
- En la escala "SI" "Reconoce cual es la moraleja del texto" representa el 31.25%; mientras en la escala "NO" el 68.75% no lo hace.
- En la escala "SI" "representa gráficamente los personajes a través de las características del texto" representa el 68.75%; mientras en la escala "NO" el 31.25% no lo hace.
- En la escala "SI" "Deduce el tema central de un párrafo del texto" representa el 56.25%; mientras en la escala "NO" el 47.75% no lo hace.

- En la escala "SI" "Refiere cuales son las intenciones del personaje del texto leído" representa el 56.25%; mientras en la escala "NO" el 47.75% no lo hace.
- En la escala "SI" "Opina sobre la conducta de los personajes del texto" representa el 37.50%; mientras en la escala "NO" el 62.50% no lo hace.
- En la escala "SI" "Relata un resumen del texto leído" representa el 31.25%; mientras en la escala "NO" solo el 68.75% no lo hace.
- En la escala "SI" "Responde preguntas usando los referentes cuando, que, porque, etc el texto" representa el 47.75%; mientras en la escala "NO" el 56.25% no lo hace.
- En la escala "SI" "Reconoce que palabras son nuevas en su vocabulario utilizando el texto" representa el 37.50%; mientras en la escala "NO" el 62.50% no lo hace.
- En la escala "SI" "Compara el lugar del texto leído con su entorno" representa el 31.25%; mientras en la escala "NO" el 68.75% no lo hace.

GRÁFICO N° 04

RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DEL POST TEST DEL GRUPO CONTROL: JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN DE TEXTOS ESCRITOS EN LOS ALUMNOS DEL 2° GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32002 "VIRGEN DEL CARMEN, HUÁNUCO, 2017



FUENTE: Pre test

ELABORACIÓN: La tesista

- **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Según los resultados que se muestra en el cuadro N° 06 y el gráfico N° 04, respecto al post test, se puede observar que: En el grupo control, el 51.56% comprenden lo que leen y el 48.44% aún tiene dificultades para la comprensión de textos escritos

4.3. CONTRASTACIÓN DE RESULTADOS

Para la contrastación de los resultados se ha tomado los porcentajes que indican la comprensión de textos escritos, tanto en el pre test y post test.

CUADRO N° 07

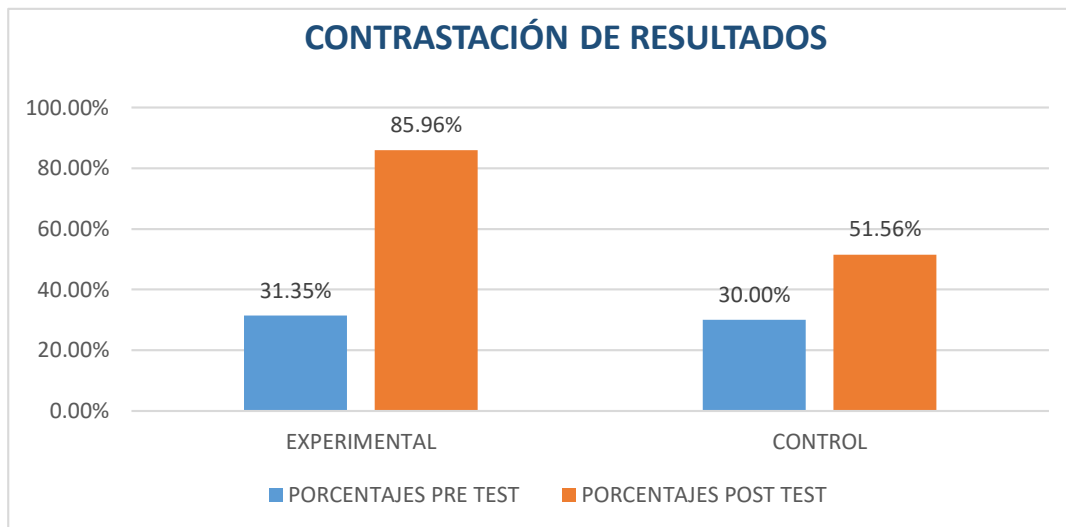
CUADRO COMPARATIVO DE LOS RESULTADOS DEL PRE Y POST TEST: JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LA COMPRENSION DE TEXTOS ESCRITOS EN FUNCIÓN A LOS PORCENTAJES (SI)

GRUPO DE ESTUDIOS	PORCENTAJES		DIFERENCIA
	PRE TEST	POST TEST	
EXPERIMENTAL	31.35%	85.96%	54.61%
CONTROL	30.00%	51.56%	21.56%

Fuente: Cuadro N° 3,4 y 5,6
ELABORACIÓN: La tesista

GRÁFICO N° 05

CUADRO COMPARATIVO DE LOS RESULTADOS DEL PRE Y POST TEST: JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN DE TEXTOS ESCRITOS EN FUNCIÓN A LOS PORCENTAJES (SI)



Fuente: Cuadro N° 07
ELABORACIÓN: La tesista

- **Análisis e interpretación**

En el cuadro N° 07 y el gráfico N° 05 se presentan los resultados consolidados de los porcentajes finales únicamente en la escala que evidencia la comprensión de textos escritos, por lo tanto, se presenta los siguientes resultados.

En relación al grupo experimental, en el pre test se obtuvo un porcentaje del 31.35% de alumnos que sólo presentaban un buen nivel de comprensión de textos escritos, dado que este porcentaje se incrementa en el post test a un 85.96%. Siendo la diferencia de un 54.61% incremento que señala la influencia de los juegos cooperativos para mejorar la comprensión de textos escritos.

En relación al grupo control, en el pre test se obtuvo un porcentaje del 30% de alumnos que sólo presentaban un buen nivel de comprensión lectora, dado que este porcentaje se incrementa en el post test a un 51.56%. Siendo la diferencia un 21.56% demostrando la baja eficacia en la comprensión de textos escritos en dicho grupo.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

5.1. Con las Bases Teóricas

En la discusión con las bases teóricas del presente estudio se consideró cinco aportes importantes como son:

Según Piaget (1978), mencionó “Las características, unidas al constante interés por interactuar con los demás, proporciona al niño una vía favorable para la formación de conceptos y el desarrollo de la comprensión lectora. Ante estas circunstancias es importante que el maestro conozca las características psicológicas del niño y el nivel de desarrollo en que se encuentra, ya que esto le permitirá adoptar las medidas pedagógicas adecuadas para estimular el proceso de aprendizaje y la construcción de habilidades que demanda la sociedad”.

Al finalizar el trabajo de investigación se coincide con el aporte de Piaget ya que se aplicó los juegos cooperativos como medio para mejorar la comprensión de textos escritos, presentándoles textos que estimulan el proceso de decodificación en los estudiantes.

Según Cassany (2001), señala que: La comprensión lectora es como algo global que a su vez está compuesta por otros elementos más concretos. Estos elementos, reciben el nombre de micro habilidades (percepción, memoria, anticipación, lectura rápida y atenta, inferencia, ideas principales, estructura y forma, leer entre líneas y autoevaluación). Su propuesta se basa en trabajar éstas micro habilidades por separado para conseguir adquirir una buena comprensión lectora.

En conclusión, este enfoque con las micro habilidades que pide trabajar es que demanda mayor dedicación a la hora de empezar a leer

un texto, con los textos informativos más aun ya que son textos cortos, pero demanda mayor análisis, es así que se logra obtener gran habilidad a la hora de comprender todo aquello que se lee.

Según Solé (2003), “defiende que los lectores ejecutamos el acto de la lectura a través de un cúmulo de experiencias y conocimientos que se ponen en juego al interactuar con un texto determinado. Enseñar a leer no es absolutamente fácil. La lectura es un proceso complejo. Requiere una intervención antes, durante y después”.

El aporte brindado por Solé explica, que la persona para poder leer y comprender lo que está leyendo se le es necesario saber el propósito de la lectura para que de esa manera enfocar la atención de lo que leemos, es por tal motivo que necesariamente se tiene que trabajar con los momentos (antes, durante y después).

5.2. Con la formulación del problema:

Ante el problema formulado inicialmente:

¿Cómo influye los juegos cooperativos en la mejora de la comprensión de textos escritos de los alumnos del 2° grado de la Institución Educativa N° 32002 “Virgen del Carmen”, Huánuco, 2017?

Según los resultados obtenidos observamos en el cuadro N° 07 respecto al grupo experimental en el pre test (antes de la aplicación de los juegos cooperativos) solo un 31.35 % de estudiantes comprende lo que lee, pero después de la aplicación de los juegos cooperativos lograron mejorar la comprensión lectora en un 85.96% en los estudiantes del 2° grado “B” de Educación Primaria de la I.E. N° 32002 “Virgen del Carmen”, Huánuco, quedando demostrado que han logrado mejorar sus niveles de comprensión de textos escritos.

5.3 Con la hipótesis

Ante la afirmación: Los juegos cooperativos mejoran la comprensión de textos escritos de los alumnos de la Institución Educativa N° 32002 “Virgen del Carmen”, Huánuco, 2017.

Se ha logrado confirmar con los resultados obtenidos, quedando demostrado en el cuadro N° 07 donde figuran los resultados del pre test y

post test de manera comparativos, señalándonos, que antes de la experiencia con los juegos cooperativos en el grupo experimental, solo el 31.35% presentaban presentan un buen nivel de comprensión lectora, pero después de la experiencia, el 85.96% de los alumnos, lograron mejorar sus niveles de comprensión de textos escritos.

De acuerdo a los resultados obtenidos a nivel porcentual nos permiten afirmar y validar la hipótesis formulada inicialmente.

CONCLUSIONES

Al finalizar el trabajo de investigación se ha llegado a las siguientes conclusiones:

- Se ha logrado mejorar la comprensión de texto escritos con la aplicación de los juegos cooperativos en los alumnos del 2° grado de Educación Primaria de la Institución N° 32002 “Virgen del Carmen”, Huánuco, 2018, donde el 85.96% han logrado mejorar sus niveles de comprensión de textos escritos.
- Se ha evaluado el nivel de comprensión de textos escritos (antes de la aplicación de los juegos cooperativos) en los estudiantes del 2° grado el grupo experimental con la evaluación pre test obtuvo en la escala si un 31.35%
- Se aplicó los “Juegos cooperativos” en alumnos del grupo experimental, a través de 20 sesiones de aprendizaje que se desarrolló, donde los alumnos han podido comprender de forma sencilla los textos que han leído, obteniendo resultados favorables como se demuestra en el cuadro N°6
- Se evaluó con el post test, luego de la aplicación de los juegos cooperativos nos ha permitido obtener un 85.35% en la escala si demostrando que dicha estrategia es eficiente. (cuadro N°6)

RECOMENDACIONES

- ✓ A la Institución Educativa propiciar el uso de los juegos cooperativos para desarrollar habilidades para la comprensión de textos escritos, ya que son del interés de los niños por haber demostrado su efectividad.
- ✓ A los docentes del nivel primario, diseñar y elaborar juegos de cualquier índole para optimizar la comprensión de textos escritos y facilitar la interpretación de los mensajes que se quiere que los alumnos internalicen para ampliar sus conocimientos y experiencias.
- ✓ A los padres de familia, generar el hábito lector en el hogar, de tal manera que puedan leer con sus hijos los textos, ya que es la base fundamental para que un pueblo y una nación se desarrolla.
- ✓ A toda la comunidad educativa, propiciar la lectura desde temprana edad en los niños, a través de círculos lectores o bibliotecas, donde los niños puedan acceder a una gran variedad de textos, que recrea la mente de los niños y les prepara para la internalización de aprendizajes significativos.

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

Libros:

- CASSANY, Daniel y GLORIA SANZ, Martha (2003), Enseñar lengua, novena edición, editorial Graó, España.
- DÍAZ BARRIGA, F Y HERNÁNDEZ ROJAS, G (2002), Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructiva, segunda edición, editorial MC Graw Hill, México.
- GARCÍA GARCÍA, EMILIO (1993), La comprensión de textos, modelo de procesamiento y estrategias de mejora, editorial Complutense, Madrid.
- GONZALES COTRINA, Wilfredo y SOTIL COTAVARRIA, Wilfredo (2013), El juego, el teatro y la poesía como estrategia de aprendizaje, primera edición, Huánuco, Perú.
- MEJÍA LÓPEZ, Emperatriz (2012), Medio de diversión y participación, libre de competencia y libre de agresión, primera edición, editorial Wanceulen, España.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2016), Evaluación censal de estudiantes, primera edición, Lima, Perú.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2017), Diseño Curricular, primera edición, editorial "Mas", Lima, Perú.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2009), La hora del juego libre en los sectores, primera edición, editorial Navarrete S.A, Lima, Perú.

- PÁEZ VÁSQUEZ, Elmer (2013), Estrategias metodológicas para mejorar la comprensión lectora, primera edición, editorial Grupo, Tareas, Lima, Perú.
- ROSA, Oscar Y SEBASTIAN, C. (2001), Piaget, Vigotsky y Maturana constructivismo a tres voces, primera edición, editorial Aiqué, Buenos Aires, Argentina
- RIOSECO, R.; ZILIANI, M. (1997) “Pensamos y Aprendemos Lenguaje y Comunicación”, editorial Andrés Bello, Chile
- OMECAÑA CILLA, Raúl y RUIZ OMECAÑA, Jesús Vicente (2005), Juegos cooperativos y educación física, tercera edición, editorial Paidotribo, Barcelona, España.
- ORLICK, Terry (2001), Juegos y deportes cooperativos: Desafíos divertidos sin competición, tercera edición, editorial Popular,
- PÉREZ OLIVERAS, Enrique (1998), Juegos cooperativos: juegos por el encuentro, editorial Burura, Barcelona, España.
- SANCHEZ CARLESSI, Hugo y REYES MEZA, Carlos (2006), Metodología y Diseño en la Investigación Científica, cuarta edición, editorial Visión Universitaria, Lima, Perú.
- VIGOTSKY, Lev (1979), El desarrollo de los procesos psicológicos superiores, primera edición , editorial Grijaldo, Barcelona, España.
- ZAMBRANO, Luz María y ZERPA, Carlos (2013), La comprensión lectora desde el constructivismo, Luz repositorio académico, Venezuela.

Tesis:

- ASTETE LEIVA, Deysi Yackeline (2017) presentó la tesis titulada: “Cuentos infantiles para mejorar la comprensión lectora en los niños de 5 años en la I.E. N°073” de la Universidad de Huánuco, Tingo María.
- BARRERA MORENO, Nora Iraida (2009) presentó la tesis titulada: “El juego como técnica para la comprensión de la lectura”, de la Universidad de San Carlos, Guatemala.
- CAMACHO MEDINA, Laura Janet (2012) presentó la tesis titulada: “El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años en la Pontificia Universidad Católica del Perú”, Lima.
- JARA MORALES, Natalia (2015) presentó la tesis titulada: Programa “Mis fábulas favoritas” para mejorar la comprensión lectora de los alumnos del segundo grado de la Institución Educativa N°32008 “Señor de los Milagros” de la Universidad de Huánuco.
- MELÉNDEZ MONTOYA, Fiorella y PLANTO QUISPE, Miriam (2015) presentaron la tesis titulada: “Efectos de las estrategias lúdicas para mejorar la comprensión de lectura de textos narrativos, en los estudiantes del primer grado de educación secundaria, de la Institución Educativa Felipe Huamán Poma de Ayala – 1190” de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán de Valle, Chosica.
- PRÍNCIPE GONZALES, Edith Karla (2014) presentó la tesis titulada: de estudio de casos y comprensión lectora en los estudiantes del 4º grado de la I.E. “Virgen del Carmen” de la Universidad Nacional de Trujillo.

- QUIJANO MEDRANO, Jonathan Aurelio y BULLA RIVERA, Ingrith Juliana presentaron la tesis titulada: “El juego cooperativo como estrategia didáctica para el fortalecimiento de las relaciones interpersonales en el I.D colegio JUSTO VICTOR CHARRY CURSO 501 JT” en la Universidad Libre, Bogotá.
- RAQUEL MARTIN, Susana (2012) presentó la tesis titulada: “Un estudio sobre la comprensión lectora en estudiantes del nivel superior de la ciudad de Buenos Aires”, de la Universidad de San Andrés, Argentina.
- TRINIDAD ARCE, Patricia Nissan (2016) presentó la tesis titulada: “El delantal mágico para mejorar la comprensión lectora en niños de 5 años de la Institución Educativa “Túpac Amaru” en la Universidad de Huánuco, Tingo María.

Internet:

- BEDOYA, C.A. (s. f.) (2012) Los juegos cooperativos. Una nueva vieja manera de aprender disfrutando.
<http://plus.url.google.com/url?sa=z&n=1357250734790&url=http%3A%2F%2Famerica.volensarchive.org%2FIMG%2Fdoc%2F>
Leído el 4 de setiembre del 2017.
- DE LA CRUZ Y LUCENA (2010) los juegos cooperativos citado por: https://es.wikiversity.org/wiki/Juegos_cooperativos.
Leído el 1 de setiembre del 2017.
- DÍAZ DE RADA, Vidal (2001) técnicas e instrumentos de investigación, recuperado de:

http://www.eumed.net/tesisdoctorales/2012/mirm/tecnicas_instrumentos.html , leído el 7 de setiembre del 2017.

- RODRIGUEZ GÓMEZ, David (2006) técnicas e instrumentos de investigación, recuperado de:

http://www.eumed.net/tesisdoctorales/2012/mirm/tecnicas_instrumentos.html, leído el 7 de setiembre del 2017.

- TÉBAR (07 de marzo de 2014), comprensión lectora, técnicas de lectura, Recuperado de:

<http://tecnicasdelectura14.blogspot.pe/2014/03/comprensión-lectora.html>, leído el 8 de setiembre del 2017.

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN DE TEXTOS ESCRITOS EN LOS AUMNOS DEL 2° GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°32002 "VIRGEN DEL CARMEN", HUÁNUCO, 2017.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	Instrumentos.	
¿Cómo influye los juegos cooperativos en la mejora de comprensión de textos escritos de los alumnos del 2º grado de la Institución Educativa N°32002 "Virgen del Carmen", Huánuco, 2017"	Objetivo general: Mejorar la comprensión de textos escritos con los juegos cooperativos de los alumnos del 2º grado de la Institución Educativa N°32002 "Virgen del Carmen", Huánuco, 2017. Objetivos específicos: - Conocer el nivel de comprensión de textos escritos que poseen los alumnos del 2º grado de la Institución Educativa N°32002 "Virgen del Carmen", Huánuco, 2017 - Aplicar los juegos cooperativos para mejorar la comprensión de textos escritos de los niños del 2º grado de la Institución Educativa N°32002 "Virgen del Carmen", Huánuco, 2017. - Evalúa el nivel de comprensión de textos escritos después de la aplicación de los juegos cooperativos en los alumnos del 2º grado de la Institución Educativa N°32002 "Virgen del Carmen", Huánuco, 2017.	Los juegos cooperativos mejoran la comprensión de textos escritos de los alumnos de la Institución Educativa N°32002 "Virgen del Carmen", Huánuco, 2017	INDEPENDIENTE	Juegos cooperativos	Planificación	- Seleccionaremos los juegos cooperativos para realizar la comprensión de textos escritos. - Elaboramos los materiales para el desarrollo de los juegos cooperativos. - Elaboramos la sesiones de aprendizaje	Sesión de aprendizaje
				Juegos cooperativos	Ejecución	- Aplicamos las sesiones de aprendizaje con las estrategias para la comprensión de textos escritos. - Empezamos con las sesiones de aprendizaje desde lo más simple a lo más complejo. - Desarrollamos los juegos cooperativos en la sesión de aprendizaje.	
				Juegos cooperativos	Evaluación	- Evaluamos con el pre test - Evaluamos en el antes, durante y después de cada sesión de aprendizaje. - Evaluamos con el post test.	
			DEPENDIENTE	Comprensión de textos escritos	Obtiene información del texto escrito.	1. Reconoce a los personajes principales del texto 2. Describe las características del personaje principal. 3. Describe las características de los lugares del texto. 4. Reconoce a los personajes secundarios del texto. 5. Describe las características de los personajes secundarios del texto. 6. Relaciona una oración con su imagen.	Cuestionario
					Infiere e interpreta información del texto escrito,	7. Deduce la causa de un hecho según el texto. 8. Deduce de que se trata un texto a partir de la imagen. 9. Formula otro final del texto leído 10. Ordena las secuencias del texto. 11. Formula un título utilizando la imagen de un texto. 12. Reconoce cual es la moraleja del texto. 13. Representa gráficamente los personajes a través de las características del texto. 14. Deduce el tema central de un párrafo del texto. 15. Refiere cuales son las intenciones del personaje del texto leído.	
					Reflexiona y evalúa, la forma contenido y contexto del texto escrito.	16. Opina sobre la conducta de los personajes del texto. 17. Realiza un resumen del texto leído. 18. Responde preguntas usando los referentes cuando, que, porque, etc. del texto 19. Reconoce que palabras son nuevas en su vocabulario utilizando el texto. 20. Compara el lugar del texto leído con su entorno.	

RESOLUCION N° 041-2018-D-FCEyH-UDH**Huánuco, 30 de abril del 2018**

Visto, el expediente N° 200-2017 la alumna Mitsi Mariela RIVERA JUSTINIANO, quien solicita la modificación del título del Proyecto de Tesis intitulado *"Juegos cooperativos para mejorar la comprensión de textos escritos en los alumnos de 2º grado de la Institución Educativa N° 32002 Virgen del Carmen, Huánuco, 2017"*, por haberse introducido cambios en el contenido de la misma.

CONSIDERANDO:

Que, mediante Resolución N° 1239-2014-R-CU-UDH de fecha 05 de diciembre del 2014, se aprobó el Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco;

Que, los mecanismos de la tesis se encuentran estipulados en el Título V, del indicado Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco;

Que, el Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco, aprobado por Resolución N° 441-2017-R-CU-UDH del 10 de febrero de 2017 considera en el VIII semestre la asignatura de Seminario Taller de Investigación cuyo requisito para su aprobación requiere del nombramiento de un asesor metodológico y la formulación del mencionado Proyecto de Tesis;

Que, con Resolución N° 036-2017-D-FCEyH-UDH de fecha 20 de abril de 2018 se aprueba el siguiente título del proyecto de investigación *"Juegos cooperativos para mejorar la comprensión de textos escritos en los alumnos de 2º grado de la Institución Educativa N° 32014 Julio Armando Ruiz Vásquez, Paucarbamba, 2017"*;

Que, con expediente N° 0200-2018 la alumna Mitsi Mariela RIVERA JUSTINIANO, solicita la modificación del título del Proyecto de Tesis intitulado *"Juegos cooperativos para mejorar la comprensión de textos escritos en los alumnos de 2º grado de la Institución Educativa N° 32002 Virgen del Carmen, Huánuco, 2017"*, por haberse introducido cambios en el contenido de la misma;

Que, siendo política de la Escuela Académico Profesional de Educación impulsar la investigación científica y la proyección social; y

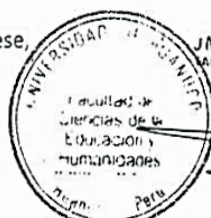
Estando a lo expuesto y en uso de las atribuciones conferidas al Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, normadas en el Art. 47º Inc c) del Estatuto y 574-2013-R-UDH del 25 de julio del 2013;

SE RESUELVE:

Artículo primero: APROBAR el Proyecto *"Juegos cooperativos para mejorar la comprensión de textos escritos en los alumnos de 2º grado de la Institución Educativa N° 32002 Virgen del Carmen, Huánuco, 2017"* correspondiente a la alumna de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades Mitsi Mariela RIVERA JUSTINIANO, debiendo de inscribirse en el libro de registro correspondiente.

Artículo segundo: DEJAR sin efecto Resolución N° 036-2018-D-FCEyH-UDH de fecha 20 de abril de 2018 se aprueba el siguiente título del proyecto de investigación *"Juegos cooperativos para mejorar la comprensión de textos escritos en los alumnos de 2º grado de la Institución Educativa N° 32014 Julio Armando Ruiz Vásquez, Paucarbamba, 2017"*.

Regístrese, comuníquese y archívese.



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
HUMANIDADES

Fredy Escobedo Jimeno
DECANO

FER/ppg

Distribución: Fac Cs Educ y Hum E.A.P Educación. Interesado. Archivo



UDH
UNIVERSIDAD DE HUANUCO

UNIVERSIDAD DE HUANUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



RESOLUCION N° 210-2017-D-FCEyH-UDH **Huánuco, 20 de diciembre del 2017**

Visto, el expediente N° 199-2018 presentado por la alumna Mitsi Mariela RIVERA JUSTINIANO quien solicita cambio de Asesor Metodológico de tesis.

CONSIDERACIÓN:

Que, mediante Resolución N° 466-2016-R-CU-UDH de fecha 23 de mayo del 2016, se aprobó el Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco;

Que, los mecanismos de la tesis se encuentran estipulados en el Título V, del indicado Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco;

Que, el Plan de estudios de la carrera Profesional de Educación Especialidad: Idioma Extranjero Inglés de la Universidad de Huánuco aprobado por Resolución N° 280-2015-R-CU-UDH del 16 de marzo del 2015 se considera en el VIII semestre la asignatura de Seminario Taller de Investigación I;

Que, siendo política de la Escuela Académico Profesional de Educación Básica: Inicial y Primaria impulsar la investigación científica y la proyección social;

Que, con Resolución N° 168-2017-D-FCEyH-UDH se le designa como asesor metodológico al Lic. José Tacca Puma;

Estando a lo expuesto y en uso de las atribuciones conferidas al Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, normadas en el Art. 47º Inc c) del Estatuto y Resolución N° 574-2013-R-UDH del 25 de julio del 2013;

SE RESUELVE:

Artículo único: **DESIGNAR** al Mg. Paola Elizabeth Pajuelo Garay como Asesor Metodológico de Tesis de la alumna Mitsi Mariela RIVERA JUSTINIANO, de la Escuela Académico Profesional de Educación Básica: Inicial y Primaria.

Regístrese, comuníquese y archívese,



UNIVERSIDAD DE HUANUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Y HUMANIDADES

Froilan Escobedo Rivera
DECANO



I.E.I. N° 389 "Virgen del Carmen"

Jr. 28 de Julio N° 1617- Huánuco

"Año del Diálogo y Reconciliación Nacional"

**LA DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 32002
"VIRGEN DEL CARMEN" PERTENECIENTE A LA
JURISDICCION DE LA UNIDAD DE GESTION EDUCATIVA
LOCAL HUANUCO, CON CODIGO MODULAR N° 0288613, QUE
SUSCRIBE:**

CONSTANCIA:

Que, conforme se puede constatar los documentos presentados por la estudiante **Mitsi Mariela RIVERA JUSTINIANO**, se otorga la presente constancia por la aplicación del Proyecto de Investigación Titulada; **"JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN DE TEXTOS ESCRITOS DE LOS NIÑOS DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA LE N° 32002 "VIRGEN DEL CARMEN" – HUÁNUCO 2017"**. En los días 21 de mayo al martes 03 de julio del 2018. Realizando su Pre – test, 20 sesiones y Post – Test, demostrando en todo momento eficiencia, responsabilidad y buena formación académica.

Se otorga la presente constancia para los fines que el interesado considere conveniente.

Huánuco, 13 de julio del 2018

Atentamente;



Gloria Isabel Rojas Cristóbal

DIRECTORA

Cuestionario (Pre Test)

Apellidos y Nombres :

Grado : Sección :

Fecha :

Lee el siguiente cuento:



El saltamonte era feliz disfrutando del [verano en la plaza de armas de la ciudad de Huánuco](#): El sol brillaba, las flores desprendían su aroma...y el saltamonte cantaba y cantaba. Mientras tanto su amiga y vecina, una pequeña hormiga, pasaba el día entero trabajando, recogiendo alimentos.

- ¡Amiga hormiga! ¿No te cansas de tanto trabajar? Descansa un rato conmigo mientras canto algo para ti. – Le decía el saltamonte a la hormiga.

- Mejor harías en recoger provisiones para el invierno y dejarte de tanta holgazanería – le respondía la hormiga, mientras transportaba el grano, atareada.

El saltamonte se reía y seguía cantando sin hacer caso a su amiga.

Hasta que un día, al despertarse, sintió el frío intenso del [invierno](#). Los árboles se habían quedado sin hojas y del cielo caían gotas de lluvias, mientras el saltamonte vagaba por campo, helada y hambrienta. Vio a lo lejos la casa de su vecina la hormiga, y se acercó a pedirle ayuda.

- Amiga hormiga, tengo frío y hambre, ¿no me darías algo de comer? Tú tienes mucha comida y una casa caliente, mientras que yo no tengo nada.

La hormiga entreabrió la puerta de su casa y le dijo al saltamonte:

- Dime amiga saltamonte, ¿qué hacías tú mientras yo madrugaba para trabajar? ¿Qué hacías mientras yo cargaba con granos de trigo de acá para allá?

- Cantaba y cantaba bajo el sol- contestó el saltamonte.

- ¿Eso hacías? Pues si cantabas en el verano, ahora baila durante el invierno- Y le cerró la puerta, dejando fuera al saltamonte, que había aprendido la lección.

1. Nombra a los personajes principales:

-

-

2. ¿Cómo era el saltamonte?

.....

.....

.....

.....

.....

3. Observa la imagen y describe cómo era el lugar donde vivía la cigarra y la hormiga.



.....

.....

.....

.....

.....

.....

4. Nombra a los personajes secundarios del texto:

-
-

5. Menciona cuales son las características de los personajes secundarios según la lectura.

.....

.....

.....

.....

6. Relaciona la oración con su imagen respectivamente.

- El saltamonte le gusta tocar el violín.



- La hormiguita está recolectando granos y ramas.



- El saltamonte busca un lugar para vivir en el invierno.



7. Lee el siguiente anuncio y responde la siguiente pregunta:

Secretaría de salud
del Estado


No a la automedicación

Auto medicarse es una acción común y es realizada principalmente por las personas poco informadas o de pocos recursos, quienes no cuentan con información suficiente para realizarse un tratamiento adecuado.

Auto medicarse provoca que las bacterias se vuelvan más fuertes y resistentes a los antibióticos, además de que los virus no se atienen con penicilinas.

Es recomendable acercarse a su centro de salud o acudir a las campañas de salud.

Secretaría de salud del Estado



¿Por qué es malo automedicarse?

.....

.....

.....

8. Utilizando la siguiente imagen, redacta de que se tratara el cuento.



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

9. Con tus propias palabras haz un breve final de cómo te hubiera gustado que acabe el cuento.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

10. Ordena la siguiente secuencia del texto:



()

()

()

11. ¿Qué título le pondrías al cuento leído?



.....

.....

12. ¿Cuál es la enseñanza que nos dejó la lectura leída?

.....

.....

.....

13. Representa gráficamente el personaje que tiene las siguientes características.

Tiene un cuerpo pesado y redondeado, hocico comparativamente largo y flexible, patas cortas con pezuñas (cuatro dedos) y una cola corta. La piel, gruesa pero sensible, está cubierta en parte de ásperas cerdas y exhibe una amplia variedad de colores, son animales ágiles, rápidos e inteligentes.

14. Lea el siguiente párrafo y responde ¿De qué se trata el texto

Luisa tiene una guitarra, se la regaló su abuelo. Es una guitarra de madera blanca con adornos muy bonitos. Es un poco grande para ella, pero ya sabe tocar algunas notas. La guitarra es muy antigua, tiene más de treinta años. Pero su abuelo le ha dicho que las guitarras viejas suenan

.....

.....

15. ¿Qué hacía el saltamonte mientras la hormiga trabajaba en el verano?

.....

.....

16. ¿Crees que estuvo bien la conducta del saltamonte? ¿Porqué?

.....

.....

17. Realiza un resumen del cuento leído

.....

.....

18. Responde las siguientes preguntas:

- ¿Qué hacía el saltamonte antes del invierno?

.....

- ¿Por qué la hormiga no le invito a pasar a su casa al saltamonte?

.....

- ¿Cuándo dejo de trabajar la hormiga?

.....

19. Enumera las palabras nuevas que encontraste en la lectura y busca su significado con la ayuda de un diccionario.

1.

2.

3.

4.

5.

6.

20. Compara el paisaje de la lectura con algún paisaje que conozcas.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Cuestionario

(Post Test)

Apellidos y Nombres :.....

Grado :.....**Sección** :.....

Fecha :.....

• **Lee el siguiente cuento:**

Hace mucho, pero mucho tiempo, vivía en un país lejano un humilde zapatero, que por cuestiones del destino llegó a ser muy pobre. Tan pobre era que llegó un día en que sólo pudo reunir el dinero suficiente para comprar el cuero necesario para hacer un par de zapatos. - No sé qué va a ser de nosotros - le decía a su mujer-, si no encuentro un buen comprador o cambia nuestra suerte no podré seguir trabajando y tampoco tendremos dinero para comer.

Cortó y preparó el cuero que había comprado con la intención de terminar su trabajo al día siguiente.

Después de una noche tranquila llegó el día, y el zapatero se dispuso a comenzar su trabajo cuando de repente descubrió sobre la mesa de trabajo dos preciosos zapatos terminados. Estaban cosidos con tanto esmero y con puntadas tan perfectas, que el pobre hombre no podía dar crédito a sus ojos.



Tan bonitos eran, que apenas entró un cliente, al verlos, pagó más de su precio real por comprarlos. El zapatero no podía creerlo y fue a contárselo rápido a su mujer: - Con este dinero, podremos comprar el cuero suficiente para hacer dos nuevos pares de zapatos.

Como el día anterior, cortó los moldes y los dejó preparados para terminar el trabajo al día siguiente.

De nuevo se repitió el milagro y por la mañana había cuatro zapatos, cosidos y terminados, sobre su banco de trabajo. Por suerte, esta vez entraron varios clientes a la zapatería y estuvieron dispuestos a pagar buenas sumas de dinero por un trabajo tan excelente y unos zapatos tan

bonitos.

La historia se repitió otra noche y otra más y siempre ocurría lo mismo. Pasó el tiempo, la calidad de los zapatos del zapatero se hizo famosa, y nunca le faltaban clientes en su tienda, ni monedas en su caja, ni comida en su mesa y comenzó a tener un buen pasar.

Ya se acercaba la Navidad, cuando comentó a su mujer:

- ¿Qué te parece si nos escondemos esta noche para averiguar quién nos está ayudando de esta manera?

A ella le pareció buena la idea y esperaron escondidos detrás de un mueble para descubrir quién les ayudaba de esta manera.

Daban doce campanadas en el reloj cuando dos pequeños duendes desnudos aparecieron de la nada y, trepando por las patas de la mesa, alcanzaron su superficie y se pusieron a coser. La aguja corría y el hilo volaba y en un santiamén terminaron todo el trabajo que el hombre había dejado preparado. De un salto desaparecieron y dejaron al zapatero y a su mujer estupefactos.

- ¿Te has fijado en que estos pequeños hombrecillos que vinieron estaban desnudos? Podríamos confeccionarles pequeñas ropitas para que no tengan frío. - Le dijo al zapatero su mujer. El coincidió con su esposa, dejaron colocadas las prendas sobre la mesa en lugar de los patrones de cuero, y por la noche se quedaron tras el mueble para ver cómo reaccionarían los duendes.

Dieron las doce campanadas y aparecieron los duendecillos. Al saltar sobre la mesa parecieron asombrados al ver los trajes y cuando comprobaron que eran de su talla, se vistieron y cantaron:

- ¿No somos ya dos chicos bonitos y elegantes? ¿Por qué seguir de zapateros como antes? Y tal como habían venido, se fueron. Saltando y dando brincos, desaparecieron.

El zapatero y su mujer se sintieron muy contentos al ver a los duendes felices. Y a pesar de que como habían anunciado, no volvieron nunca más, no los olvidaron, porque gracias a ellos habían podido estar mejor y ser muy felices.

- Responde las siguientes preguntas:

6. Nombra a los personajes principales.

-
-

7. ¿Describe cómo era el anciano zapatero?

.....

.....

.....

.....

.....

8. Observa la imagen y describe cómo era el taller del zapatero



.....

.....

.....

9. Nombra a los personajes secundarios.

-
-

10. Menciona las características del o del personaje secundario.

.....

.....

.....

.....

11. Observa y relaciona la oración con su imagen respectivamente.

- Los duendecillos fabricando los zapatos.



- El zapatero quedó impresionado al ver los zapatos.



- Los ancianos espiaron a los duendecillos.



12. Lee el siguiente anuncio y responde la siguiente pregunta:

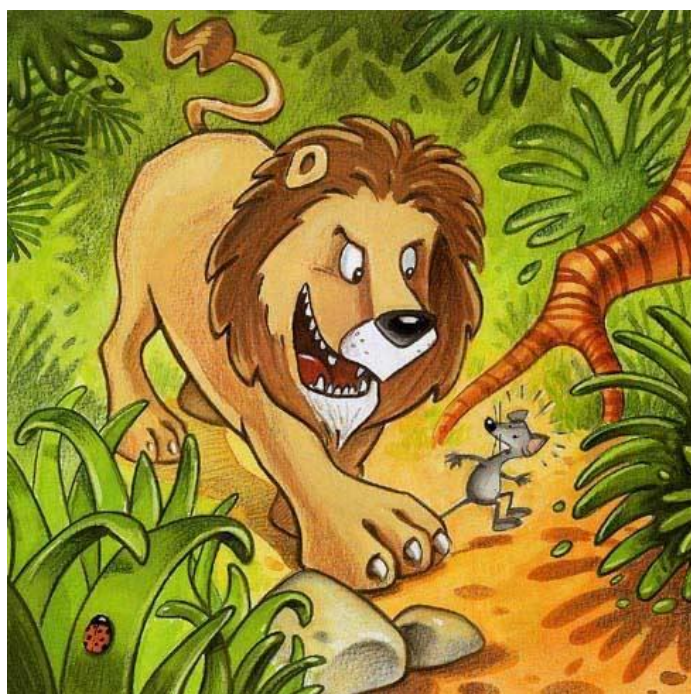


¿Por qué el alcalde pidió a la población que tenga cuidado cuando hagan sus compras?

.....

.....

13. Utilizando la siguiente imagen, diga de que se tratara la lectura.



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

14. Con tus propias palabras realiza un breve final de cómo te hubiera gustado que acabe el cuento leído.

.....

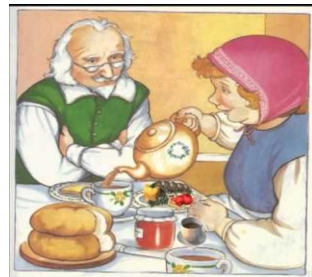
.....

.....

.....

.....

15. Ordena la siguiente secuencia del texto:



()

()

()

()

16. ¿Qué título le pondrías a la lectura leída?

.....

.....

17. ¿Cuál es la enseñanza que nos deja el cuento leído?

.....

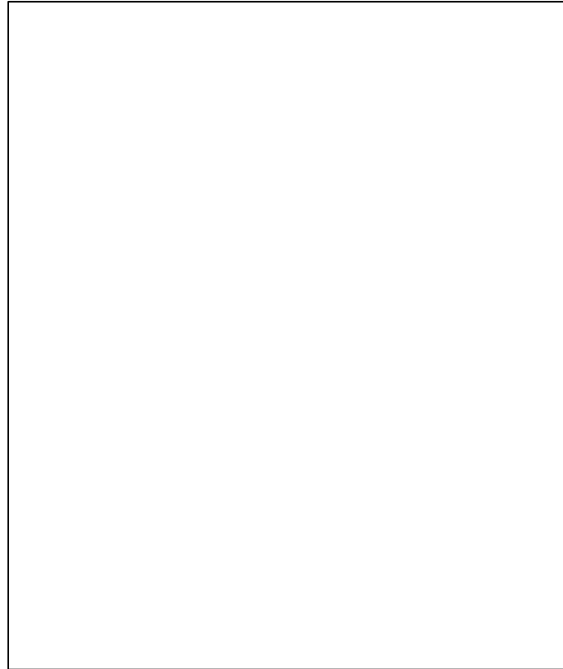
.....

.....

.....

18. Representa gráficamente el personaje utilizando las siguientes características.

Viste con una capa roja y hermosos vestidos, es una niña, tiene 8 años le gusta caminar por el bosque, siempre le lleva galletas a su abuelita, le gustan los animales.



19. Lea el siguiente párrafo y responde ¿De qué se trata el texto?

Luisa tiene una guitarra, se la regaló su abuelo. Es una guitarra de madera blanca con adornos muy bonitos. Es un poco grande para ella, pero ya sabe tocar algunas notas. La guitarra es muy antigua, tiene más de treinta años. Pero su abuelo le ha dicho que las guitarras viejas suenan mejor.

.....

.....

20. ¿Qué rol tenían los duendecillos en el texto?

.....

.....

.....

21. ¿Crees que estuvo bien la conducta de la esposa del zapatero al realizar prendas para los duendecitos? ¿Porque?

.....

.....

.....

22. Realiza un resumen del cuento.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

23. Responde las siguientes preguntas:

- ¿Qué hacían los duendecillos cada noche?

.....

- ¿Cómo se dieron cuenta los ancianos que eran duendecillos?

.....

- ¿Dónde ocurrió todo el suceso del cuento?

.....

24. Enumera las palabras nuevas que encontraste en la lectura.

1.

2.

3.

4.

5.

6.

25. Compara la zapatería del anciano del cuento con una que conoces de tu entorno.

.....

.....

.....

.....


SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01**TÍTULO: RECONOCE EL PERSONAJE PRINCIPAL****I. INFORMACIÓN GENERAL:**

- 1.1. **Institución Educativa** : I.E.N°32014 “Julio Armando Ruiz Vásquez”.
- 1.2. **Área** : Comunicación
- 1.3. **Grado** : 2° do primaria **sección:** “B”
- 1.4. **Docente de práctica** : Dr. Lady, PUMAYAURI DE LA TORRE
- 1.5. **Docente de investigación** : Mg. Paola, PAJUELO GARAY
- 1.6. **Alumna de práctica** : Mitsi Mariela, RIVERA JUSTINIANO

II. APRENDIZAJE ESPERADO:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
Lee diversos textos escritos.	Obtiene información del texto escrito.	Reconoce al personaje principal del texto leído.	Ficha de aplicación.

III. SECUENCIA DIDACTICA:

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
<p>INICIO: Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> La maestra les contará un pequeño cuento. <p style="text-align: center;">EL OJITO</p>  <p>Ésta era la historia de una niña llamada Saulis. Un día común, Saulis se despertó y salió corriendo. ¡Mami!, ¡mami! – Dijo gritando Saulis. – ¿Qué pasa nena?. – Contestó la mami de Saulis. – Hay dos hombres vigilando la casa. – Dijo Saulis. -¿Qué cosas dices Saulis?. – Respondió su mami. La mamá salió a ver qué pasaba fuera, mientras Saulis estaba agitada e impresionada. – ¡Oh no! ¡Saulis corre! – Gritó su mamá. Saulis corriendo se escondió bajo su cama. La mamá pensó que Saulis mentía, pero en realidad Saulis había visto los abogados de su padre, los cuales venían a buscar a la pequeña Saulis para que se fueran con ellos. Finalmente, todo quedó en un susto y todos siguieron viviendo felices.</p> <ul style="list-style-type: none"> Recojo de saberes previos: Realizamos algunas preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué pasó en el cuento? ¿Qué le dijo Saulis a su mamá? ¿Dónde se escondió Saulis ? ¿Cuántas personas hay en el cuento? Problematización: ¿Quién es el personaje principal del cuento que acabamos de oír? 	<p>Cuento</p> <p>Imágenes</p> <p>Niños</p> <p>Profesora</p>	<p>20 Minutos</p>
<p>Propósito y organización: Que los niños reconocer al personaje principal del texto leído .</p>	<p>Cartel</p>	<p>1 minuto</p>
<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO Procesos didácticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Antes de la lectura: <ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra preguntará: ¿saben que es un personaje principal? 	<p>Paleógrafos</p>	

Universidad de Huánuco- Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades Jr. Hermilio Valdizán 871 Teléfonos 51 9773
Telefax 513154 Ciudad Universitaria La Esperanza Teléfono 515151 Correo electrónico: educación@udh.edu.pe

<ul style="list-style-type: none"> ❖ Consiste en que los niños puedan desplazarse de manera que lleguen al mural. ❖ Uno de los niños tendrá que coger la pieza del rompecabezas que se encuentra en la caja. ❖ Ellos tienen que trabajar juntos para formar el rompecabezas. ❖ En esta caja se encontrarán imágenes de dos personajes. ❖ Una vez terminada de armar el personaje principal. <div data-bbox="496 528 796 788" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Después de la lectura <ul style="list-style-type: none"> ❖ Preguntaremos a cada niño: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Creen que él es el personaje principal? - ¿De quién se habla en el cuento? - ¿Cuál de los dos grupos lo hizo mejor? 	<p>Docente</p> <p>Niños</p>	
<p>EVALUACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se les entregara una ficha de aplicación. 	<p>Ficha de aplicación</p>	<p>10</p> <p>Minutos</p>

IV. REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

a) Para el docente.

- Ministerio de Educación, (2017) Diseño Curricular en Educación primaria de comunicación

Alumna de práctica

FICHA DE APLICACIÓN N° 01

NOMBRES Y APELLIDOS:

.....

GRADO:..... **SECCIÓN:**.....

1. Lee el siguiente cuento.

EL PATITO FEO

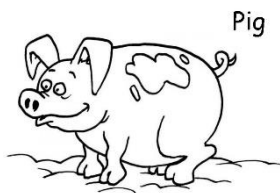
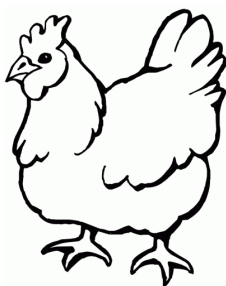
Un determinado día comenzaron a abrirse los cascarones y fueron saliendo todos los patitos. Muchos animales del bosque se acercaron para ver a los nuevos miembros de la manada, todos fueron saliendo del cascaron poco a poco, eran grandes y muy hermosos... pero cuando nació el último de los patitos *vieron que al contrario que todos sus hermanos este era muy pequeño, gordo y feo*. Con el tiempo todos fueron creciendo hasta volverse unas aves muy bonitas, sin embargo, el último de los patitos en nacer seguía sin mejorar su aspecto ni su tamaño, esta circunstancia hizo que todos sus hermanos lo llamasen "*Patito Feo*". Finalmente, *sus propios hermanos empezaron a avergonzarse de él* por lo feo que era y empezaron a despreciarlo cosa que entristeció enormemente al patito.

El patito se sentía muy desgraciado por esta situación por lo que decidió alejarse de allí. En su camino encontró una granja donde nadie lo rechazaba por lo que decidió quedarse a vivir, pero con el paso del tiempo todos empezaron también a insultarle y a burlarse de él, por lo que volvió a escapar para buscar otro sitio donde le quisiesen.

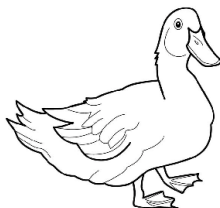
Tiempo después llegó a un lago donde encontró unos hermosos cisnes que se alegraron cuando lo vieron, el patito se quedó muy extrañado ya que lo habían aceptado desde el primer momento cosa que lo alegró enormemente.

Lo cierto es que no sabía lo que estaba pasando, pero de repente, al mirar al agua se dio cuenta de que *se había convertido en un precioso cisne al que ya nadie más se reiría de él*. A partir de aquí vivió feliz con su nueva familia olvidando a todos los que se rieron de él pues lo juzgaron por ser un pato cuando realmente era un cisne.

2. Colorea al personaje principal del cuento.



Pig



SESION N°1			
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	SI	NO
1	Alejo Beteta, Eduardo	X	
2	Apaza Riós, Brihnnny	X	
3	Bautista Castro, Angelo	x	
4	Castillo Jesus, Luana	x	
5	Cespedes Espinoza, Camila	x	
6	Cordova Ramos, Heydy	X	
7	Custodio Santillan, Khady	x	
8	Daza Shaquia, Fabiola	X	
9	Flores Quijano, Thalia	X	
10	Inga Maylle, Gianfranco	X	
11	Lavado Jorge, Stephanie	X	
12	Leyva Saavedra, Abigail	x	
13	Morales Rosales, Marisol	x	
14	Oblitas Morales, Angelina	x	
15	Orizano Simon, Giuliana	x	
16	Portillo Sebastian, Joel	X	
17	Reyes Acosta. Kiara	X	
18	Rosales Carlos, Dana	X	
19	Selaya Bensezu, Almenda	X	
20	Serrano Moreno, Dayro	X	
21	Silva Regin, Cristhian	X	
22	Simon Huanuco, Gilmer	X	
23	Tarazona Espinoza, Dayli	X	
24	Vasquez Retis, Anyhelo	X	
25	Vilchez Sosa, Jeremy	X	
26	Villar Vega, Yosmel	X	
		26	0
		100%	0

EL GATO CON BOTAS (ANEXO 1)

Había una vez un molinero pobre que cuando murió sólo pudo dejar a sus hijos por herencia el molino, un asno y un gato. En el reparto el molino fue para el mayor, el asno para el segundo y el gato para el más pequeño. Éste último se lamentó de su suerte en cuanto supo cuál era su parte.

- ¿Y ahora qué haré? Mis hermanos trabajarán juntos y harán fortuna, pero yo sólo tengo un pobre gato.

El gato, que no andaba muy lejos, le contestó:

- No os preocupéis mi señor, estoy seguro de que os seré más valioso de lo que pensáis.

- ¿Ah sí? ¿Cómo?, dijo el amo incrédulo

- Dadme un par de botas y un saco y os lo demostraré.

El amo no acababa de creer del todo en sus palabras, pero como sabía que era un gato astuto le dio lo que pedía.

El gato fue al monte, llenó el saco de salvado y de trampas y se hizo el muerto junto a él. Inmediatamente cayó un conejo en el saco y el gato puso rumbo hacia el palacio del Rey.

- Buenos días majestad, os traigo en nombre de mi amo el marqués de Carabás - pues éste fue el nombre que primero se le ocurrió - este conejo.

- Muchas gracias gato, dadle las gracias también al señor Marqués de mi parte.

Al día siguiente el gato cazó dos perdices y de nuevo fue a ofrecérselas al Rey, quien le dio una propina en agradecimiento.

Los días fueron pasando y el gato continuó durante meses llevando lo que cazaba al Rey de parte del Marqués de Carabás.

Un día se enteró de que el monarca iba a salir al río junto con su hija la princesa y le dijo a su amo:

- Haced lo que os digo amo. Acudid al río y bañaos en el lugar que os diga. Yo me encargaré del resto.

El amo le hizo caso y cuando pasó junto al río la carroza del Rey, el gato comenzó a gritar diciendo que el marqués se ahogaba. Al verlo, el Rey ordenó a sus guardias que lo salvaran y el gato aprovechó para contarle al Rey que unos forajidos habían robado la ropa del marqués mientras se bañaba. El Rey, en agradecimiento por los regalos que había recibido de su parte mandó rápidamente que le llevaran su traje más hermoso. Con él puesto, el marqués resultaba especialmente hermoso y la princesa no tardó en darse cuenta de ello. De modo que el Rey lo invitó a subir a su carroza para dar un paseo.

El gato se colocó por delante de ellos y en cuanto vio a un par de campesinos segando corrió hacia ellos.

- Buenas gentes que segáis, si no decís al Rey que el prado que estáis segando pertenece al señor Marqués de Carabás, os harán picadillo como carne de pastel.

Los campesinos hicieron caso y cuando el Rey pasó junto a ellos y les preguntó de quién era aquél prado, contestaron que del Marqués de Carabás.

Siguieron camino adelante y se cruzaron con otro par de campesinos a los que se acercó el gato.

- Buenas gentes que segáis, si no decís al Rey que todos estos trigales pertenecen al señor Marqués de Carabás, os harán picadillo como carne de pastel.

Y en cuanto el Rey preguntó a los segadores, respondieron sin dudar que aquellos campos también eran del marqués.

Continuaron su paseo y se encontraron con un majestuoso castillo. El gato sabía que su dueño era un ogro así que fue a hablar con él.

- He oído que tenéis el don de convertirlos en cualquier animal que deseéis. ¿Es eso cierto?

- Pues claro. Veréis cómo me convierto en león

Y el ogro lo hizo. El pobre gato se asustó mucho, pero siguió adelante con su hábil plan.

- Ya veo que están en lo cierto. Pero seguro que no sois capaces de convertirlos en un animal muy pequeño como un ratón.

- ¿Ah no? ¡Mirad esto!

El ogro cumplió su palabra y se convirtió en un ratón, pero entonces el gato fue más rápido, lo cazó de un zarpazo y se lo comió.

Así, cuando el Rey y el Marqués llegaron hasta el castillo no había ni rastro del ogro y el gato pudo decir que se encontraban en el estupendo castillo del Marqués de Carabás.

El Rey quedó fascinado ante tanto esplendor y acabó pensando que se trataba del candidato perfecto para casarse con su hija.

El Marqués y la princesa se casaron felizmente y el gato sólo volvió a cazar ratones para entretenerse.


SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02**TÍTULO: CARACTERÍSTICAS DEL PERSONAJE PRINCIPAL****V. INFORMACIÓN GENERAL:**

- 5.1. **Institución Educativa** : N°32002 “Virgen del Carmen”
5.2. **Área** : Comunicación
5.3. **Grado** : 2° do primaria **sección: “B”**
5.4. **Docente de práctica** : Dr. Lady, PUMAYAURI DE LA TORRE
5.5. **Docente de investigación** : Mg. Paola, PAJUELO GARAY
5.6. **Alumna de práctica** : Mitsi Mariela, RIVERA JUSTINIANO

VI. APRENDIZAJE ESPERADO:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
Lee diversos textos escritos.	Obtiene información del texto escrito.	Obtiene información explícita y relevante que se encuentra dentro de los párrafos semejantes en diversos tipos de textos, con o sin ilustración.	Describe las características del personaje principal del texto.	Ficha de aplicación.

VII. SECUENCIA DIDACTICA:

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
<p>INICIO: Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> La maestra pega 2 imágenes en la pizarra, de una niña bonita y de una fea.  <p>✓ Recojo de saberes previos: Realizamos algunas preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué vemos en la imagen? ¿Las niñas son iguales? ¿Cómo es la niña de la imagen izquierda? ¿Qué color es su ropa de la niña de la derecha? <p>Problematización: ¿Cómo se llama todo lo que describimos usando las imágenes?</p>	<p>Imágenes</p> <p>limpiatipo</p>	<p>20 Minutos</p>
<p>Propósito y organización: Que los niños puedan describir las características del personaje principal a través del cuento.</p>	<p>Cartel</p>	<p>1 minuto</p>
<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>Procesos didácticos:</p> <p>Antes de la lectura:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra explicará que son las características, dando una explicación breve. <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">CARACTERÍSTICAS</p> <p>Es una cualidad que permite identificar a algo o alguien, distinguiéndolo de los demás.</p> </div> <p>TIPOS:</p>	<p>Cartulina</p> <p>Papelografos.</p>	<p>45 Minutos.</p>

<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> CARACTERÍSTICAS FÍSICAS: Son cualidades exteriores de una persona animal o persona las cuales sirve para diferenciar de otras (color de piel, color de ojos, tamaño, textura, etc.) </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS: Son todas aquellas cualidades que presenta el individuo en el interior del individuo (conducta, por sobresalir en alguna actividad, etc) </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> CARACTERÍSTICAS DE VESTIMENTA: Son todas las cualidades de la vestimenta que tiene una persona. Características sociales: es la cualidad de una persona en un status social (economía). </div> <p>❖ Esto nos ayudará a que los niños tengan bien identificado cuales son las características de una persona y podamos desarrollar la actividad.</p> <p>Durante la lectura:</p> <p>Secuencia metodológica del juego cooperativo</p> <p><u>PLANIFICACIÓN:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra entregará a los niños para que reparten la lectura “El hada fea” (ANEXO 2) con la cual trabajaremos. ❖ Todos leeremos la lectura, la maestra explicará cada párrafo, siempre haciendo preguntas sobre el texto. <p><u>ORGANIZACIÓN:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños tendrán que formarse en grupos, para la formación de grupos daremos hojitas de colores. <p><u>EJECUCION O DESARROLLO:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Seguidamente empezaremos a desarrollar el juego. ❖ La profesora dará las instrucciones sobre el juego antes de comenzar. <p><u>Juego:</u> ¿QUIÉN GANA?</p> <p><u>Objetivo:</u> Que los niños puedan encontrar las palabras correctas y relacionarlas con el indicador.</p> <p><u>N° de grupo:</u> 2 grupos</p> <p><u>Lugar:</u> patio de la escuela</p>	<div style="height: 400px; border: 1px solid black; position: relative;"> <div style="position: absolute; top: 10%; left: 10%; width: 80%; height: 80%;"></div> </div>	<div style="height: 400px; border: 1px solid black; position: relative;"> <div style="position: absolute; top: 10%; left: 10%; width: 80%; height: 80%;"></div> </div>
--	--	--

Materiales: imágenes, caja, mural

Procedimiento:

- ❖ Los niños se colocaron en filas para comenzar el juego



- ❖ En el mural se encontrará la imagen del personaje principal.
- ❖ Ellos tendrán que buscar en la caja las características del personaje principal.



- ❖ En esta caja se encontrarán muchas características los niños tendrá que elegir las correctas y colocarlas.
- ❖ Una vez encontrada los niños tendrán que correr y colocarlo en el mural según el grupo donde les corresponda.

FEA



INTELIGENTE

- ❖ Los dos grupos realizaran la actividad al mismo tiempo.

ORDEN:

- ❖ Pedimos a los niños que ayuden a guardar los materiales utilizados para la elaboración de la sesión, seguidamente pasaremos al salón de clase.

Después de la lectura:

- ❖ Las maestras con los niños se acercarán hacia el mural para revisar si todo lo que colocó el grupo contrario está bien.
- ❖ Seguidamente la maestra realizará las siguientes preguntas:

¿Cómo era el hada?

¿Cuántas características físicas tenía el hada?

¿Cuántas características psicológicas encontramos en el hada?

Docente

Niños

EVALUACIÓN: ❖ Se les entregara una ficha de aplicación.	Ficha de aplicación	10 Minutos
---	---------------------	---------------

VIII. REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA
b) Para el docente.

- Ministerio de Educación, (2017) Diseño Curricular en Educación primaria de comunicación

Alumna de práctica

FICHA DE APLICACIÓN N°02

NOMBRES Y APELLIDOS:

GRADO: **SECCIÓN:**

1. Describe las características del siguiente personaje principal:



El personaje de Pinocho al principio es de madera, pequeño, con un traje de tiras y sombrero, cuando mentía se le crecía la nariz, era muy noble y bondadoso pero muy inocentes y su gran deseo era convertirse en un niño de verdad y al final lo logro

Características físicas	Características psicológicas	Características de vestimenta

EL HADA FEA (ANEXO 2)



Había una vez una aprendiz de hada madrina, mágica y maravillosa, la más lista y amable de todas las hadas. Pero era también un hada muy fea, y por mucho que se esforzaba en mostrar sus muchas cualidades, parecía que todos estaban empeñados en que lo más importante de un hada tenía que ser su belleza. En la escuela de hadas no le hacían caso, y cada vez que volaba a una misión para ayudar a un niño o cualquier otra persona en apuros, antes de poder abrir la boca, ya la estaban chillando y gritando:

- ¡fea! ¡bicho!, ¡lárgate de aquí!

Aunque pequeña, su magia era muy poderosa, y más de una vez había pensado hacer un encantamiento para volverse bella; pero luego pensaba en lo que le contaba su mamá de pequeña:

- tu eres como eres, con cada uno de tus granos y tus arrugas; y seguro que es así por alguna razón especial...

Pero un día, las brujas del país vecino arrasaron el país, haciendo prisioneras a todas las hadas y magos. Nuestra hada, poco antes de ser atacada, hechizó sus propios vestidos, y ayudada por su fea cara, se hizo pasar por bruja. Así, pudo seguir las hasta su guarida, y una vez allí, con su magia preparó una gran fiesta para todas, adornando la cueva con murciélagos, sapos y arañas, y música de lobos aullando.

Durante la fiesta, corrió a liberar a todas las hadas y magos, que con un gran hechizo consiguieron encerrar a todas las brujas en la montaña durante los siguientes 100 años. Y durante esos 100 años, y muchos más, todos recordaron la valentía y la inteligencia del hada fea. Nunca más se volvió a considerar en aquel país la fealdad una desgracia, y cada vez que nacía alguien feo, todos se llenaban de alegría sabiendo que tendría grandes cosas por hacer.

SESION N°2			
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	SI	NO
1	Alejo Beteta, Eduardo	X	
2	Apaza Riós, Brihnnny	X	
3	Bautista Castro, Angelo	x	
4	Castillo Jesus, Luana	x	
5	Cespedes Espinoza, Camila	x	
6	Cordova Ramos, Heydy	X	
7	Custodio Santillan, Khady	x	
8	Daza Shaquia, Fabiola	X	
9	Flores Quijano, Thalia	X	
10	Inga Maylle, Gianfranco	X	
11	Lavado Jorge, Stephanie	X	
12	Leyva Saavedra, Abigail	x	
13	Morales Rosales, Marisol	x	
14	Oblitas Morales, Angelina	x	
15	Orizano Simon, Giuliana	x	
16	Portillo Sebastian, Joel	X	
17	Reyes Acosta. Kiara	X	
18	Rosales Carlos, Dana	X	
19	Selaya Bensezu, Almenda	X	
20	Serrano Moreno, Dayro	X	
21	Silva Regin, Cristhian	X	
22	Simon Huanuco, Gilmer	X	
23	Tarazona Espinoza, Dayli	X	
24	Vasquez Retis, Anyhelo		X
25	Vilchez Sosa, Jeremy	X	
26	Villar Vega, Yosmel	X	

25	1
96.2	3.8


SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03**TÍTULO: CARACTERÍSTICAS DE LUGARES****IX. INFORMACIÓN GENERAL:**

- 9.1. **Institución Educativa** : “N°32002 “Virgen del Carmen”
9.2. **Área** : Comunicación
9.3. **Grado** : 2° do primaria **sección: “B”**
9.4. **Docente de práctica** : Dr. Lady, PUMAYAURI DE LA TORRE
9.5. **Docente de investigación** : Mg. Paola, PAJUELO GARAY
9.6. **Alumna de práctica** : Mitsi Mariela, RIVERA JUSTINIANO



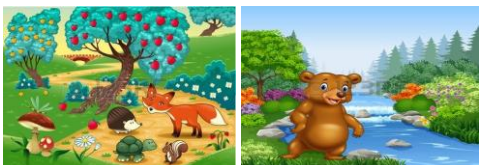
X. APRENDIZAJE ESPERADO:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
Lee diversos textos escritos.	Obtiene información del texto escrito.	Obtiene información explícita y relevante que se encuentra dentro de los párrafos semejantes en diversos tipos de textos, con o sin ilustración	Describe las características de los lugares del cuento.	Ficha de aplicación.

XI. SECUENCIA DIDACTICA:

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
<p>INICIO: Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> La maestra llevará a los niños a dar una vuelta por la institución educativa  <ul style="list-style-type: none"> Recojo de saberes previos: Realizamos algunas preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué observamos? ¿Tenía plantas nuestra escuela? ¿De qué color está pintado nuestra escuela? ¿Es bonita nuestra escuelita? Problematización: ¿Cómo se llama todo lo que acabamos de realizar sobre nuestra escuelita? 	<p>Niños Institución Educativa</p>	<p>20 Minutos</p>
<p>Propósito y organización: Que los niños puedan describir las características del lugar donde sucedió el cuento.</p>	<p>Cartel</p>	<p>1 minuto</p>
<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>Procesos didácticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Antes de la lectura: <ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra recordará que son las características. ❖ ¿Será igual que las características de las personas? Escucharemos las respuestas de los niños ❖ Explicaremos de que se trata las características de los lugares. <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p style="text-align: center;">CARACTERÍSTICAS DE LOS LUGARES</p> <p>Describe todo lo que contiene el paisaje tales como</p> </div>	<p>Paleógrafos.</p>	<p>50 Minutos.</p>

<p>❖ Esto nos ayudará a que los niños tengan bien identificado cuales son las características del lugar y podamos desarrollar la actividad.</p> <p>• Durante la lectura:</p> <p>Secuencia metodológica:</p> <p><u>PLANIFICACION:</u></p> <p>❖ La maestra entregará a los niños para que reparten la lectura “Zorro chismoso” (anexo 3) con la cual trabajaremos.</p> <p>❖ Todos leeremos la lectura, la maestra explicará cada párrafo, siempre haciendo preguntas sobre el texto.</p> <p><u>ORGANIZACIÓN:</u></p> <p>❖ Para comenzar el juego realizaremos la formación de grupos utilizando fichas numéricas.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin: 10px 0;"> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 10px;">1</div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">2</div> </div> <p><u>EJECUCIÓN O DESARROLLO:</u></p> <p>❖ Seguidamente empezaremos a desarrollar el juego.</p> <p>❖ La profesora dará las instrucciones sobre el juego antes de comenzar.</p> <p><u>Juego:</u> CORRE CORRE</p> <p><u>Objetivo:</u> Que los niños puedan relacionar las palabras correctas con su imagen.</p> <p><u>N° de grupo:</u> 2 grupos</p> <p><u>Lugar:</u> patio de la escuela.</p> <p><u>Materiales:</u> imágenes, pitas o pasadores, silbato, cajas, mural</p> <p><u>Procedimiento:</u></p> <p>❖ Para comenzar el juego realizaremos la formación de grupos utilizando fichas numéricas.</p>	<p>Fichas numéricas</p> <p>Imágenes</p> <p>Caja</p> <p>Silbato</p> <p>Pasadores</p> <p>Mural</p>	
---	--	--

<div><div>1</div><div>2</div></div> <div><div><div>❖ Los niños formaran en columnas cada grupo.</div><div></div><div><div>❖ Los niños tendrán que amarrarse los pies, un pie con el del compañero.</div><div>❖ Esto hará que todos los integrantes estén unidos entre ellos</div><div>❖ La caja contendrá partes del rompecabezas y esta se encontrará al final.</div><div>❖ Esto consiste en que el ultimo niño coja una ficha y se lo pasa al primero.</div><div></div><div><div>❖ El compañero que se encuentra adelantes en conjunto de todo el equipo tendrá que llevar la ficha al mural.</div><div>❖ En el otro extremo se encontrará un compañero quien recibirá la ficha para armar el rompecabezas.</div><div>❖ Cada grupo tendrá una imagen distinta pero que está relacionada con el cuento.</div><div></div><div>❖ Una vez armada el rompecabezas los grupos tendrán que unirse para poder escribir en un</div></div></div></div></div>	<div>Papelotes</div> <div>Plumones</div> <div>Docente</div> <div>Niños</div>
---	--

<p>papelote todas las características que observan del lugar.</p> <p><u>ORDEN:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Pedimos a los niños guardar los materiales utilizados en las sesiones de aprendizaje, seguidamente pasaremos al salón. • Después de la lectura <ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra realizará algunas preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué observamos en la primera imagen? ¿Qué observamos en la segunda imagen? ¿Las dos imágenes serán iguales? ¿Qué lugar será el de las imágenes? ¿Será un lugar real o ficticio? ¿Qué diferencias encontramos en las imágenes? ¿Qué similitudes encontramos en las imágenes? ¿Les fue fácil describir las características 		
<p><u>EVALUACIÓN:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se les entregara una ficha de aplicación. 	Ficha de aplicación	10 Minutos

XII. REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

c) Para el docente.

- Ministerio de Educación, (2017) Diseño Curricular en Educación primaria de comunicación

Alumna de práctica

SESION N°3			
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	SI	NO
1	Alejo Beteta, Eduardo	X	
2	Apaza Riós, Brihnnny	X	
3	Bautista Castro, Angelo	x	
4	Castillo Jesus, Luana	x	
5	Cespedes Espinoza, Camila	x	
6	Cordova Ramos, Heydy	X	
7	Custodio Santillan, Khady	x	
8	Daza Shaquia, Fabiola	X	
9	Flores Quijano, Thalia	X	
10	Inga Maylle, Gianfranco	X	
11	Lavado Jorge, Stephanie	X	
12	Leyva Saavedra, Abigail	x	
13	Morales Rosales, Marisol	x	
14	Oblitas Morales, Angelina	x	
15	Orizano Simon, Giuliana	x	
16	Portillo Sebastian, Joel	X	
17	Reyes Acosta. Kiara	X	
18	Rosales Carlos, Dana	X	
19	Selaya Bensezu, Almenda	X	
20	Serrano Moreno, Dayro	X	
21	Silva Regin, Cristhian	X	
22	Simon Huanuco, Gilmer	X	
23	Tarazona Espinoza, Dayli	X	
24	Vasquez Retis, Anyhelo		X
25	Vilchez Sosa, Jeremy	X	
26	Villar Vega, Yosmel	X	
		25	1
		96.2	3.8

“El zorro chismoso” (ANEXO 3)



Pingüino, reno y zorro eran muy amigos. Un día, el pingüino y el reno encuentran un montón de fruta y deciden guardarlo en secreto. Por el camino, se encuentran al zorro, que al verles tan felices les pregunta por qué. Se resisten a contarlo porque es secreto, pero el zorro les pide que confíen en él y lo hacen. Cuando llegan al pueblo, se olvida de su promesa y lo cuenta a todo el mundo. Cuando vuelven el pingüino y el reno por la fruta, los otros animales del pueblo ya se la habían comido. Ese mismo día pingüino y reno encuentran otro lugar lleno de comida, y se repite la misma historia con el zorro. Enfadados por sus traiciones, deciden darle una lección, y al día siguiente le cuentan que han encontrado un lago tan lleno de peces que no hay que esforzarse en cogerlos. El zorro vuelve a traicionarles y cuenta el secreto. Al día siguiente, el zorro aparece lleno de golpes, porque al contarles a todo el mundo lo de los peces, habían ido allí hasta osos polares; pero al no encontrar peces se sintieron engañados y le dieron una buena zurra al zorro

Y el zorro aprendió que la confianza es muy importante, pero que para que puedan confiar en uno, hay que ganarse esa confianza con lealtad, y cumpliendo las promesas. Algunas trampas más le pusieron sus amigos, pero como ya no era un bocazas, el zorro volvió a recuperar la confianza de pingüino y reno, y éstos le perdonaron

“El zorro chismoso” (ANEXO 3)



Pingüino, reno y zorro eran muy amigos. Un día, el pingüino y el reno encuentran un montón de fruta y deciden guardarlo en secreto. Por el camino, se encuentran al zorro, que al verles tan felices les pregunta por qué. Se resisten a contarlo porque es secreto, pero el zorro les pide que confíen en él y lo hacen. Cuando llegan al pueblo, se olvida de su promesa y lo cuenta a todo el mundo. Cuando

vuelven el pingüino y el reno por la fruta, los otros animales del pueblo ya se la habían comido. Ese mismo día pingüino y reno encuentran otro lugar lleno de comida, y se repite la misma historia con el zorro. Enfadados por sus traiciones, deciden darle una lección, y al día siguiente le cuentan que han encontrado un lago tan lleno de peces que no hay que esforzarse en cogerlos. El zorro vuelve a traicionarles y cuenta el secreto. Al día siguiente, el zorro aparece lleno de golpes, porque al contarles a todo el mundo lo de los peces, habían ido allí hasta osos polares; pero al no encontrar peces se sintieron engañados y le dieron una buena zurra al zorro

Y el zorro aprendió que la confianza es muy importante, pero que para que puedan confiar en uno, hay que ganarse esa confianza con lealtad, y cumpliendo las promesas. Algunas trampas más le pusieron sus amigos, pero como ya no era un bocazas, el zorro volvió a recuperar la confianza de pingüino y reno, y éstos le perdonaron


SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04**TÍTULO: RECONOCE EL PERSONAJE SECUNDARIO****XIII. INFORMACIÓN GENERAL:**

- 13.1. **Institución Educativa** : N°32002 “Virgen del Carmen”
13.2. **Área** : Comunicación
13.3. **Grado** : 2° do primaria **sección:** “B”
13.4. **Docente de práctica** : Dr. Lady, PUMAYAURI DE LA TORRE
13.5. **Docente de investigación** : Mg. Paola, PAJUELO GARAY
13.6. **Alumna de práctica** : Mitsi Mariela, RIVERA JUSTINIANO



XIV. APRENDIZAJE ESPERADO:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
Lee diversos textos escritos.	Obtiene información del texto escrito.	Obtiene información explícita y relevante que se encuentra dentro de los párrafos semejantes en diversos tipos de textos, con o sin ilustración.	Reconoce al personaje secundario del texto	Ficha de aplicación.

XV. SECUENCIA DIDACTICA:

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
<p>INICIO: Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> La maestra les contará un pequeño cuento. <p style="text-align: center;">EL CUERVO QUE QUERÍA SER ÁGUILA</p>  <p>Lanzándose desde una cima, un águila arrebató a un corderito. La vio un cuervo y tratando de imitar al águila, se lanzó sobre un carnero, pero con tan mal conocimiento en el arte que sus garras se enredaron en la lana, y batiendo al máximo sus alas no logró soltarse. Viendo el pastor lo que sucedía, cogió al cuervo, y cortando las puntas de sus alas, se lo llevó a sus niños. Le preguntaron sus hijos acerca de que clase de ave era aquella, y les dijo: - Para mí, sólo es un cuervo; pero él, se cree águila.</p> <ul style="list-style-type: none"> Recojo de saberes previos: Realizamos algunas preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué pasó en el cuervo? ¿Dónde se llevó el pastor al cuervo? ¿A quién quería imitar el cuervo? Problematización: ¿Del cuento escuchado quienes son los personajes secundarios? 	<p>Cuento</p> <p>Niños Profesora</p>	<p>20 Minutos</p>
<p>Propósito y organización: Que los niños reconozcan al personaje secundario del texto .</p>	<p>Cartel</p>	<p>1 minuto</p>
<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>Procesos didácticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Antes de la lectura: 	<p>Paleógrafos</p> <p>Niños</p>	

Universidad de Huánuco- Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades Jr. Hermilio Valdizán 871 Teléfonos 51 9773
Telefax 513154 Ciudad Universitaria La Esperanza Teléfono 515151 Correo electrónico: educación@udh.edu.pe

 <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se atarán cada uno sus piecitos. ❖ Consiste en que los niños puedan desplazarse de manera que lleguen al mural. ❖ Los niños tendrán que coger una pieza del rompecabezas que se encuentra en la caja. ❖ Ellos tienen que trabajar juntos para formar el rompecabezas. ❖ En esta caja se encontrarán imágenes de dos personajes. ❖ Tendrán que buscar las piezas del personaje secundario ❖ Gana el que equipo que primero termina de armar el personaje secundario.  <p><u>ORDEN:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Pedimos a los niños guardar los materiales utilizados en las sesiones de aprendizaje, seguidamente pasaremos al salón. <p>• Después de la lectura</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Preguntaremos a cada niño: <ul style="list-style-type: none"> - ¿creen que él es el personaje secundario? - ¿Quiénes solos los personajes secundarios en el cuento? - ¿Cuál de los dos grupos lo hizo mejor? 	<p>Docente Niños</p>	
<p><u>EVALUACIÓN:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se les entregara una ficha de aplicación. 		<p>10 Minutos</p>

XVI. REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA
d) Para el docente.

- Ministerio de Educación, (2017) Diseño Curricular en Educación primaria de comunicación

Alumna de práctica

FICHA DE APLICACIÓN N° 04

NOMBRES Y APELLIDOS:

GRADO: **SECCIÓN:**

1. Lee el siguiente cuento.

EL REY MIDAS

Había una vez un rey muy bueno que se llamaba Midas.

Sólo que tenía un defecto: que quería tener para él todo el oro del mundo.

Un día el rey Midas le hizo un favor a un dios. El dios le dijo:

-Lo que me pidas te concederé.

-Quiero que se convierta en oro todo lo que toque - dijo Midas.

-¡Qué deseo más tonto, Midas! Eso puede traerte problemas, Piénsalo, Midas, piénsalo.

-Eso es lo único que quiero.

-Así sea, pues - dijo el dios.

Y fueron convirtiéndose en oro los vestidos que llevaba Midas, una rama que tocó, las puertas de su casa. Hasta el perro que salió a saludarlo se convirtió en una estatua de oro.

Y Midas comenzó a preocuparse. Lo más grave fue que cuando quiso comer, todos los alimentos se volvieron de oro. Entonces Midas no aguantó más. Salí corriendo espantado en busca del dios.

-Te lo dije, Midas - dijo el dios-, te lo dije, Pero ahora no puedo librarte del don que te di. Ve al río y métete al agua. Si al salir del río no eres libre, ya no tendrás remedio.

Midas corrió hasta el río y se hundió en sus aguas. Así estuvo un buen rato. Luego salió con bastante miedo. Las ramas del árbol que tocó adrede, siguieron verdes y frescas.

¡Midas era libre! Desde entonces el rey vivió en una choza que él mismo construyó en el bosque. Y ahí murió tranquilo como el campesino más humilde.

2. Colorea al personaje secundario del cuento.



© HispaNetwork

SESION N°4			
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	SI	NO
1	Alejo Beteta, Eduardo	X	
2	Apaza Riós, Brihnnny	X	
3	Bautista Castro, Angelo	x	
4	Castillo Jesus, Luana	x	
5	Cespedes Espinoza, Camila	x	
6	Cordova Ramos, Heydy	X	
7	Custodio Santillan, Khady	x	
8	Daza Shaquia, Fabiola	X	
9	Flores Quijano, Thalia	X	
10	Inga Maylle, Gianfranco	X	
11	Lavado Jorge, Stephanie	X	
12	Leyva Saavedra, Abigail	x	
13	Morales Rosales, Marisol	x	
14	Oblitas Morales, Angelina	x	
15	Orizano Simon, Giuliana	x	
16	Portillo Sebastian, Joel	X	
17	Reyes Acosta. Kiara	X	
18	Rosales Carlos, Dana	X	
19	Selaya Bensezu, Almenda	X	
20	Serrano Moreno, Dayro	X	
21	Silva Regin, Cristhian	X	
22	Simon Huanuco, Gilmer	X	
23	Tarazona Espinoza, Dayli	X	
24	Vasquez Retis, Anyhelo		X
25	Vilchez Sosa, Jeremy	X	
26	Villar Vega, Yosmel		X

24	2
92.31	7.69

EL ÁRBOL QUE LLORA (Anexo 4)

En un parque de las Lomas, vivía hace muchos años un gran **roble**. Era muy alto, fuerte y tenía muchos años viviendo en ese lugar. Era muy querido por toda la ciudad, lo cuidaban con mucho amor y cariño porque les daba sombra cada día, purificaba el aire, y cuando llegaba la primavera se llenaba de hermosas flores de múltiples colores.

Un día llegaron unos trabajadores para poder tirar al señor **árbol**, se iba a construir un moderno edificio, y esperaron la noche para trabajar, para que los vecinos no protestaran. Cuando empezaron a golpear con su hacha el gran árbol empezó a gritar:



– ¡No! ¡No me hagan daño!

Los trabajadores continuaron su trabajo, haciendo poco caso a sus suplicas.

– ¡Ahuuuuu, me duele! ¡No me hagan daño! Por favor se lo pido. No les gustaría a ustedes que les cortasen sus brazos.

Pero ellos continuaban su trabajo. Y el gran árbol empezó a llorar diciendo:

– ¿Por qué me hacen daño? Si yo los amo, purifico el aire, les doy hermosas flores y ricos frutos.

Los trabajadores se pusieron muy tristes escuchando al gran árbol y dejaron su trabajo, empezaron a cuidarlo con mucho amor y todos los días lo regaban con abundante agua limpia y cortaban solo sus hojas secas. Les parecía muy agradable pasear al rededor del gran árbol junto con sus hijos, pasaban lindas tardes todos muy felices.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05**TÍTULO: CARACTERÍSTICAS DEL PERSONAJE SECUNDARIO****XVII. INFORMACIÓN GENERAL:**

- 17.1. **Institución Educativa** : N°32002 “Virgen del Carmen”
17.2. **Área** : Comunicación
17.3. **Grado** : 2° do primaria **sección: “B”**
17.4. **Docente de práctica** : Dr. Lady, PUMAYAURI DE LA TORRE
17.5. **Docente de investigación** : Mg. Paola, PAJUELO GARAY
17.6. **Alumna de práctica** : Mitsi Mariela, RIVERA JUSTINIANO


XVIII. APRENDIZAJE ESPERADO:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
Lee diversos textos escritos.	Obtiene información del texto escrito.	Obtiene información explícita y relevante que se encuentra dentro de los párrafos semejantes en diversos tipos de textos, con o sin ilustración.	Describe las características de los personajes secundarios del texto.	Ficha de aplicación.

XIX. SECUENCIA DIDÁCTICA:

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
<p>INICIO: Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> La maestra pegará en la pizarra dos imágenes de un cuento conocido de la "CAPERUCITA ROJA"  <p>© Can Stock Photo - csp18869879</p> <ul style="list-style-type: none"> Recojo de saberes previos: Realizamos algunas preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué imágenes observamos? ¿Cuál de las dos imágenes es el personaje secundario? ¿Por qué la abuelita es el personaje secundario? ¿Cómo es la abuelita? Problematización: ¿Qué es todo lo que acabamos de describir de la abuelita? 	Imágenes Plumones Pizarra Limpiatipo	20 Minutos
<p>Propósito y organización: Que los niños puedan describir las características de los personajes secundarios del cuento.</p>	Cartel	1 minuto
<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>Procesos didácticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Antes de la lectura: <ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra recordará que son las características de las personas (haciendo conocimientos previos). ¿Qué son características? ¿Cuántas características existía? ❖ También recordaremos a quien llamamos personajes secundarios de un cuento. ❖ Esto nos ayudará a que los niños recuerden las características y cuáles son los personajes 	Niños Profesora	

Universidad de Huánuco- Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades Jr. Hermilio Valdizán 871 Teléfonos 51 9773
Telefax 513154 Ciudad Universitaria La Esperanza Teléfono 515151 Correo electrónico: educación@udh.edu.pe

<ul style="list-style-type: none"> ❖ Pasándole a sus compañeros una por una las características. ❖ El que se encuentra en la cabeza de la fila será quien vaya a colocar en el mural la característica dada por sus compañeros. ❖ Ya sea la característica correcta e incorrecta. ❖ Los dos equipos realizarán al mismo tiempo y con la misma imagen.  <ul style="list-style-type: none"> ❖ El equipo que logre adivinar de cuál de todos los personajes hablamos será el ganador. <p><u>ORDEN:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Pedimos a los niños guardar los materiales utilizados en las sesiones de aprendizaje, seguidamente pasaremos al salón. <p>• Después de la lectura</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra realizará algunas preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ¿Cuáles son las características físicas del personaje? ¿Cuáles son las características de vestimenta? ¿Les fue difícil adivinar al personaje por sus características? 	<p>Papelotes Plumones</p> <p>Docente Niños</p>	
<p><u>EVALUACIÓN:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se les entregará una ficha de aplicación. 	<p>Ficha de aplicación</p>	<p>10 Minutos</p>

XX. REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA
e) Para el docente.

- Ministerio de Educación, (2017) Diseño Curricular en Educación primaria de comunicación

Alumna de práctica

FICHA DE APLICACIÓN N°05

NOMBRES Y APELLIDOS:

GRADO: **SECCIÓN:**

3. Describe las características de los siguientes personajes secundarios:



Características

4. Encierra en un círculo al personaje secundario que: tiene el cabello anaranjado, un sombrero verde, tiene un corbatín celeste, esta con los ojos cerrados, tienen dos dientes.



EL CONEJITO SOÑADOR (ANEXO 5)

Había una vez un conejito soñador que vivía en una casita en medio del bosque, rodeado de libros y fantasía, pero no tenía amigos. Todos le habían dado de lado porque se pasaba el día contando historias imaginarias sobre hazañas caballerescas, aventuras submarinas y expediciones extraterrestres. Siempre estaba inventando aventuras como si las hubiera vivido de verdad, hasta que sus amigos se cansaron de escucharle y acabó quedándose solo.

Al principio el conejito se sintió muy triste y empezó a pensar que sus historias eran muy aburridas y por eso nadie las quería escuchar. Pero pese a eso continuó escribiendo.

Las historias del conejito eran increíbles y le permitían vivir todo tipo de aventuras. Se imaginaba vestido de caballero salvando a inocentes princesas o sintiendo el frío del mar sobre su traje de buzo mientras exploraba las profundidades del océano.

Se pasaba el día escribiendo historias y dibujando los lugares que imaginaba. De vez en cuando, salía al bosque a leer en voz alta, por si alguien estaba interesado en compartir sus relatos.

Un día, mientras el conejito soñador leía entusiasmado su último relato, apareció por allí una hermosa conejita que parecía perdida. Pero nuestro amigo estaba tan entregado a la interpretación de sus propios cuentos que ni se enteró de que alguien lo escuchaba. Cuando acabó, la conejita le aplaudió con entusiasmo.

-Vaya, no sabía que tenía público- dijo el conejito soñador a la recién llegada -. ¿Te ha gustado mi historia?

-Ha sido muy emocionante -respondió ella-. ¿Sabes más historias?

-¡Claro!- dijo emocionado el conejito -. Yo mismo las escribo.

- ¿De verdad? ¿Y son todas tan apasionantes?

- ¿Tu crees que son apasionantes? Todo el mundo dice que son aburridísimas...

- Pues eso no es cierto, a mi me ha gustado mucho. Ojalá yo supiera saber escribir historias como la tuya pero no se...

El conejito soñador el conejito se dio cuenta de que la conejita se había puesto de repente muy triste así que se acercó y, pasándole la patita por encima del hombro, le dijo con dulzura:

- Yo puedo enseñarte si quieres a escribirlas. Seguro que aprendes muy rápido
- ¿Sí? ¿Me lo dices en serio?
- ¡Claro que sí! ¡Hasta podríamos escribirlas juntos!
- ¡Genial! Estoy deseando explorar esos lugares, viajar a esos mundos y conocer a todos esos villanos y malandrines -dijo la conejita-

Los conejitos se hicieron muy amigos y compartieron juegos y escribieron cientos de libros que leyeron a niños de todo el mundo.

Sus historias jamás contadas y peripecias se hicieron muy famosas y el conejito no volvió jamás a sentirse solo ni tampoco a dudar de sus historias


SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6**TÍTULO: GRÁFICO - TEXTO****XXI. INFORMACIÓN GENERAL:**

- 21.1. **Institución Educativa** : N°32002 “Virgen del Carmen”
21.2. **Área** : Comunicación
21.3. **Grado** : 2° do primaria **sección: “B”**
21.4. **Docente de práctica** : Dr. Lady, PUMAYAURI DE LA TORRE
21.5. **Docente de investigación** : Mg. Paola, PAJUELO GARAY
21.6. **Alumna de práctica** : Mitsi Mariela, RIVERA JUSTINIANO

XXII. APRENDIZAJE ESPERADO:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
Lee diversos textos escritos.	Obtiene información del texto escrito.	Obtiene información explícita y relevante que se encuentra dentro de los párrafos semejantes en diversos tipos de textos, con o sin ilustración.	Relacionar una oración con su imagen.	Ficha de aplicación.

Universidad de Huánuco- Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades Jr. Hermilio Valdizán 871 Teléfonos 51 9773
Telefax 513154 Ciudad Universitaria La Esperanza Teléfono 515151 Correo electrónico: educación@udh.edu.pe

<p>3. Esto hará que los integrantes estén unidos por pares.</p> <p>4. Una caja contendrá las imágenes y la otra las oraciones.</p> <p>5. Esto consiste en un grupo tendrá que colocar la imagen y el otro grupo tendrá que colocar la oración correcta.</p> <div align="center">  </div> <p>6. Los grupos tendrán que trabajar unidos para poder lograr el objetivo.</p> <p>7. El juego culminará cuando los dos equipos hayan terminado.</p> <p><u>ORDEN:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Pedimos a los niños guardar los materiales utilizados en las sesiones de aprendizaje, seguidamente pasaremos al salón. <p>Después de la lectura:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Las maestras con los estudiantes se acercarán para verificar las respuestas. • La maestra preguntará a cada estudiante sobre el resultado. 	<p>Docente</p> <p>Niños</p>	
<p><u>EVALUACIÓN:</u></p> <p>❖ Se les entregara una ficha de aplicación.</p>	<p>Ficha de aplicación</p>	<p>10 Minutos</p>

XXIV. REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

f) Para el docente.

- Ministerio de Educación, (2017) Diseño Curricular en Educación primaria de comunicación

Alumna de práctica

FICHA DE APLICACIÓN N°06

NOMBRES Y APELLIDOS:

GRADO: SECCIÓN:

1. Relaciona las oraciones con sus respectivas imágenes:



A Lucho le encanta comer muchas comidas chatarras, su plato preferido es el broster acompañado con una rica gaseosa.



Anita es una niña muy inteligente, a ella le gusta mucho dibujar puedo decir que llegara hacer una gran artista.



Daniel es un niño muy distraído, pero en el deporte es el mejor goleador.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°07**TÍTULO: ¿CUÁL ES LA CAUSA?****XXV. INFORMACIÓN GENERAL:**

- 25.1. **Institución Educativa** : N°32002 “Virgen del Carmen”
25.2. **Área** : Comunicación
25.3. **Grado** : 2° do primaria **sección: “B”**
25.4. **Docente de práctica** : Dr. Lady, PUMAYAURI DE LA TORRE
25.5. **Docente de investigación** : Mg. Paola, PAJUELO GARAY
25.6. **Alumna de práctica** : Mitsi Mariela, RIVERA JUSTINIANO

XXVI. APRENDIZAJE ESPERADO:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
Lee diversos textos escritos.	Infiere e interpreta información del texto escrito.	Infiere información anticipando el contenido del texto, a partir de algunos indicios (título, ilustraciones, palabras y expresiones conocidas) y deduciendo el significado de palabras y expresiones por contexto.	Deduce la causa de un hecho.	Ficha de aplicación.

Universidad de Huánuco- Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades Jr. Hermilio Valdizán 871 Teléfonos 51 9773
Telefax 513154 Ciudad Universitaria La Esperanza Teléfono 515151 Correo electrónico: educación@udh.edu.pe

<ul style="list-style-type: none"> • La maestra se acerca con el grupo para poder responder juntos las preguntas que están formulando. • La maestra preguntará a los niños sobre el tema. <p>Después de la lectura:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seguidamente preguntaremos algunas preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué les pareció la actividad que realizamos? <p><u>ORDEN:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Pedimos a los niños guardar los materiales utilizados en las sesiones de aprendizaje, seguidamente pasaremos al salón. 		
<p><u>EVALUACIÓN:</u></p> <p>❖ Se les entregara una ficha de aplicación.</p>	Ficha de aplicación	10 Minutos

XXVIII. REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

g) Para el docente.

- Ministerio de Educación, (2017) Diseño Curricular en Educación primaria de comunicación
-

Alumna de práctica

FICHA DE APLICACIÓN N°7**NOMBRES Y APELLIDOS:****GRADO:**..... **SECCIÓN:**.....

1. Lee y responde las preguntas:

LOS PINGÜINOS

Los pingüinos son aves. La mayoría de ellos viven cerca del polo sur.

Tienen el pecho blanco, su espalda y cabeza son negros.

Aunque tienen alas, no pueden volar; las usan como si fueran remos para desplazarse velozmente por el agua. También se impulsan con sus patas palmeadas como los patos. Los pingüinos son excelentes nadadores.

Los pingüinos andan con bastante torpeza; por eso les llama también pájaros bobos. No pueden ir muy rápido y andan de forma divertida, balanceándose de un lado a otro.

Los pingüinos solo comen cuando están en el agua: peces, calamares, cangrejos y gambas.

Viven en colonias donde se congregan millones de ellos.

Anidan una vez por año.



1. ¿Dónde viven los pingüinos?

- ☐ a En los mares de todo el mundo.
- ☐ b Cerca del polo sur.
- ☐ c En la orilla de la playa.

2. ¿ Por qué se les llama pájaros bobos :

- ☐ a Porque caminan con gracia y rapidez.
- ☐ b Porque son veloces como el delfín.
- ☐ c Porque andan con bastante torpeza.

3. Según el texto ¿Qué quiere decir viven en colonias?

- ☐ a Que viven agrupados en millones de ellos.
- ☐ b Que viven solos.
- ☐ c Que viven en grupos por familias.

4. ¿ Por qué los pingüinos son excelentes nadadores?

- ☐ a Porque les gusta el mar.
- ☐ b Porque con sus alas que usan como remos se desplazan velozmente.
- ☐ c Porque nadan de forma graciosa.

5. ¿ De qué trata principalmente el texto que leíste?

- ☐ a Trata de dónde viven los pingüinos.
- ☐ b Trata de cómo son los pingüinos.
- ☐ c Trata de qué se alimentan los pingüinos.







SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08**TÍTULO: ADIVINA EL CUENTO****XXIX. INFORMACIÓN GENERAL:**

- 29.1. **Institución Educativa** : N° 32002 "Virgen del Carmen".
- 29.2. **Área** : Comunicación
- 29.3. **Grado** : 2° do primaria **sección: "B"**
- 29.4. **Docente de práctica** : Dr. Lady, PUMAYAURI DE LA TORRE
- 29.5. **Docente de investigación** : Mg. Paola, PAJUELO GARAY
- 29.6. **Alumna de práctica** : Mitsi Mariela, RIVERA JUSTINIANO

XXX. APRENDIZAJE ESPERADO:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
Lee diversos textos escritos.	Infiere e interpreta información del texto escrito.	Infiere información anticipando el contenido del texto, a partir de algunos indicios (título, ilustraciones, palabras y expresiones conocidas) y deduciendo el significado de palabras y expresiones por contexto.	Deduce de que se trata un texto a partir de la imagen	Ficha de aplicación.

<p>❖ Preguntando:</p> <p>¿Qué vemos en la imagen?</p> <p>¿Cuál es el título de la imagen?</p> <p>❖ Esto ayudará a que realicemos de manera correcta la actividad para poder lograr el indicador.</p> <p>• Durante la lectura:</p> <p><u>ORGANIZACIÓN:</u></p> <p>❖ Para comenzar el juego realizaremos la formación de grupos utilizando ficha de figuras geométricas.</p> <div data-bbox="312 613 593 716">   </div> <p><u>EJECUCION O DESARROLLO:</u></p> <p>❖ Seguidamente empezaremos a desarrollar el juego.</p> <p>❖ La profesora dará las instrucciones sobre el juego antes de comenzar.</p> <p><u>Juego: DONDE ME TOCA</u></p> <p><u>Objetivo:</u> Que los niños puedan armar un rompecabezas de manera cooperativa</p> <p><u>N° de grupo:</u> 2 grupos</p> <p><u>Lugar:</u> patio de la escuela.</p> <p><u>Materiales:</u> imágenes, silbato, cajita, pitas</p> <p><u>Procedimiento:</u></p> <p>❖ Los niños formaran en filas cada grupo.</p> <div data-bbox="309 1258 719 1462">  </div> <p>❖ Los niños tendrán que coger una pieza del rompecabezas e ir a pegarlo en la pizarra.</p> <p>❖ Los niños saldrán de cada grupo a la orden de la maestra.</p> <p>❖ Cada niño cogerá una ficha para poder lograr la formación del rompecabezas.</p> <p>❖ Ellos tienen que trabajar juntos para formar el rompecabezas.</p> <p>❖ Gana el primer grupo que arme el rompecabezas.</p> <div data-bbox="301 1888 917 2009" style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Como se hizo la lluvia</p> </div>	<p>Fichas geométricas</p> <p>Imágenes</p> <p>Silbato</p> <p>Pitas</p>	<p>50</p> <p>Minutos.</p>
--	---	---------------------------

 <ul style="list-style-type: none"> ❖ Nos sentaremos en media luna para escuchar a la profesora. ❖ Para preguntar de que se trata el texto, según lo que ellos ven el rompecabezas. ❖ ¿De qué creen que se trata la imagen? ❖ ¿Creen que el cuento será divertido? ❖ ¿Por qué creen que está lloviendo? <p><u>ORDEN:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Pedimos a los niños guardar los materiales utilizados en las sesiones de aprendizaje, seguidamente pasaremos al salón. ❖ Repartiremos las hojas que contiene la lectura “Como cae la lluvia” (ANEXO 8) para leerlo todos juntos. <p>• Después de la lectura</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Preguntaremos a cada niño: <ul style="list-style-type: none"> - ¿El cuento fue como nosotros deducimos antes de leerlo? - ¿Qué partes acertamos del cuento? - ¿Les gusto la actividad? 	<p>Docente Niños</p>	
<p><u>EVALUACIÓN:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se les entregara una ficha de aplicación. 	<p>Ficha de aplicación</p>	<p>10 Minutos</p>

XXXII. REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

h) Para el docente.

- Ministerio de Educación, (2017) Diseño Curricular en Educación primaria de comunicación

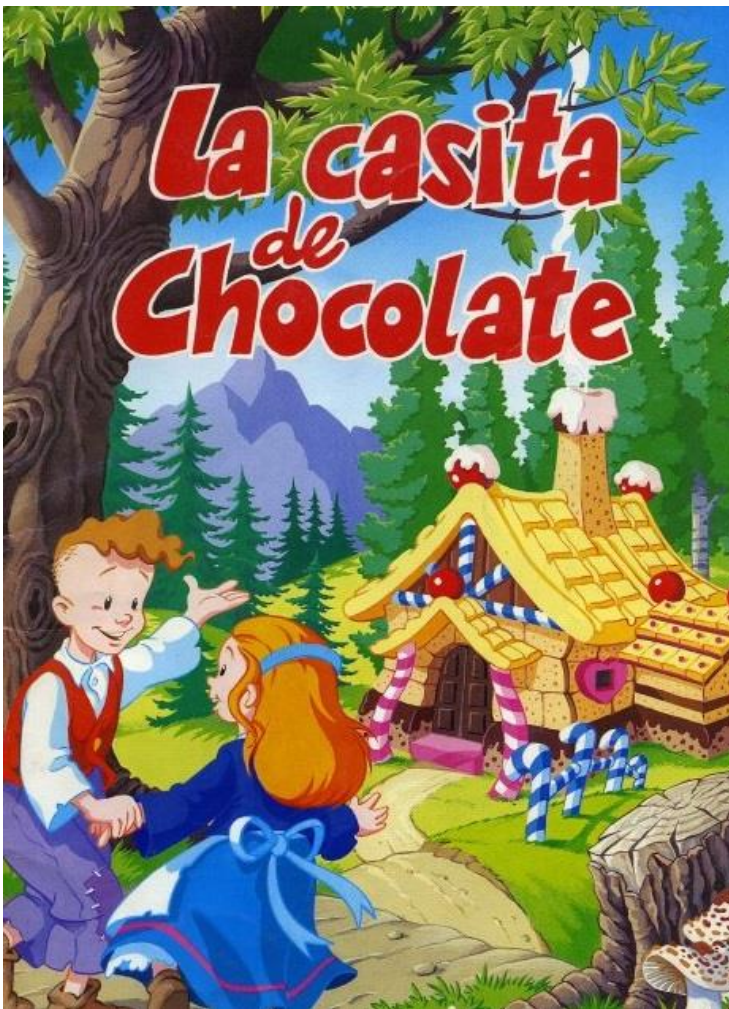
Alumna de práctica

FICHA DE APLICACIÓN N°8

NOMBRES Y APELLIDOS:

GRADO:..... **SECCIÓN:**.....

1.Deduzca de que se trata las siguientes imágenes.



A series of horizontal dotted lines for writing.

Como se hizo la lluvia (ANEXO 8)



Cuentan que hace mucho, muchísimo tiempo, una gota de agua se cansó de estar en el mismo lugar, y quiso navegar por los aires como los pájaros, para conocer el mundo y visitar otras tierras.

Tanto fue el deseo de la gotita de agua, que un día le pidió al Sol que le ayudara: “Astro rey, ayúdame a elevarme hasta el cielo para conocer mejor el mundo”. Y así lo hizo el Sol. Calentó la gotita con sus rayos, hasta que poco a poco, se fue convirtiendo en un vapor de agua. Cuando se quedó como un gas, la gotita de agua se elevó al cielo lentamente.

Desde arriba, pudo ver el lugar donde vivía, incluso más allá, pudo ver otros rincones del mundo, otros mares y otras montañas. Anduvo un tiempo la gotita de agua allá en lo alto. Visitó lugares desconocidos, hizo amistades con los pájaros y de vez en cuando algún viento la ponía a danzar por todo el cielo azul.

Sin embargo, a los pocos días, la gotita comenzó a sentirse sola. A pesar de contar con la compañía de los pájaros, y la belleza de la tierra vista desde lo alto, nuestra amiga quiso que otras gotitas de agua le acompañaran en su aventura, así que decidió bajar a buscarlas y compartir con ellas todo lo que había vivido.

“Viento, ayúdame a bajar del cielo para ir a buscar a mis amigas” Y el viento así lo hizo. Sopló y sopló un aire frío que congeló la gotita hasta volverse más pesada que el aire, tan pesada, que pronto comenzó a descender desde las alturas.

Al aterrizar en la tierra, lo hizo sobre un campo de trigo, donde había muchas gotitas que recién despertaban hechas rocío mañanero. “Queridas amigas, acompáñenme hasta el cielo” gritó la gotita y todas estuvieron de acuerdo. Entonces, el Sol las elevó hasta lo alto donde se convirtieron en una hermosa nube, pero al pasar el tiempo, las gotitas quisieron bajar nuevamente a contarles a otras gotitas sobre lo que habían visto.

Y desde entonces, siempre que llueve, significa que cada gota de agua ha venido a buscar a su amiga para jugar y bailar en el cielo


SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9**TÍTULO: ¿CUÁL ES EL FINAL?****XXXIII. INFORMACIÓN GENERAL:**



- 33.1. **Institución Educativa** : N°32002 “Virgen del Carmen”
33.2. **Área** : Comunicación
33.3. **Grado** : 2° do primaria **sección: “B”**
33.4. **Docente de práctica** : Dr. Lady, PUMAYAURI DE LA TORRE
33.5. **Docente de investigación** : Mg. Paola, PAJUELO GARAY
33.6. **Alumna de práctica** : Mitsi Mariela, RIVERA JUSTINIANO





XXXIV. APRENDIZAJE ESPERADO:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
Lee diversos textos escritos.	Infiere e interpreta información del texto escrito.	Infiere información anticipando el contenido del texto, a partir de algunos indicios (título. ilustraciones, palabras y expresiones conocidas) y deduciendo el significado de palabras y expresiones por contexto.	Formula otro final para el texto.	Ficha de aplicación.

XXXV. SECUENCIA DIDACTICA:

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
<p>INICIO:</p> <p>✓ Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> La maestra colocará la imagen de un cuento clásico. De acuerdo a esta realizaremos los conocimientos previos. <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> Recojo de saberes previos: Realizamos algunas preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo se llama este cuento? ¿Qué pasa con caperucita roja al final? ¿ustedes creen que puede tener otro final? La docente contará la historia de la caperucita roja, pero utilizando otro final del cuento. Problematización: ¿Está bien el final que realice ustedes me podrían ayudar a formular otro final para el cuento? 	<p>Lectura</p> <p>Imágenes</p>	<p>20</p> <p>Minutos</p>
<p>Propósito y organización: Que los niños puedan formular un final para un cuento.</p>	<p>Cartel</p>	<p>1 minuto</p>
<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>Procesos didácticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Antes de la lectura Secuencia metodológica del juego: <p>PLANIFICACION:</p> <ul style="list-style-type: none"> La maestra preguntará que es un final. Escucharemos muy atentos sobre las respuestas que los niños nos dan. La maestra explicará en que consiste el final de un texto. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>El final del cuento es cuando se resuelven todos los problemas que surgieron al nudo o desarrollo de este cuento, también a esta parte del cuento se le puede llamar desenlace</p> </div>		<p>45</p> <p>Minutos.</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Con palabras más sencillas la maestra explicará sobre el final. • Esto ayudará a que los niños comprendan de que se trata el tema de hoy y logremos el indicador. <p>• Durante la lectura: <u>ORGANIZACIÓN:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Formaremos grupos con fichas de figuras. <div data-bbox="316 544 933 660">  </div> <p><u>EJECUCION O DESARROLLO:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra entregará a los niños para que reparten la lectura “El traje nuevo del emperador” (ANEXO 9) con la cual trabajaremos. ❖ Todos leeremos la lectura, la maestra explicará cada párrafo, siempre haciendo preguntas sobre el texto. ❖ Seguidamente empezaremos a desarrollar el juego. ❖ La profesora dará las instrucciones sobre el juego antes de comenzar. <p><u>Juego:</u> HAZLO TU MISMO</p> <p><u>Objetivo:</u> Que los niños formar a través de unas imágenes un concepto.</p> <p><u>N° de grupo:</u> 5 grupos</p> <p><u>Materiales:</u> Imágenes, cajita</p> <p><u>Procedimiento:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Nos colocaremos en media luna con nuestros grupos. <div data-bbox="430 1350 766 1646">  </div> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La profesora colocará una caja frente a ellos. ❖ Esta caja contendrá imágenes del cuento que leímos antes de realizar la actividad ❖ Estas imágenes ayudaran a que el niño pueda formular un final nuevo a la lectura. ❖ Esto se realizará de la siguiente manera. ❖ El niño tendrá que armar una secuencia. 	<p>cajitas</p> <p>Plumones</p> <p>Imágenes</p> <p>Fichas de figuras</p> <p>Papelotes</p> <p>Plumones</p>	
---	--	--

<div style="display: flex; justify-content: space-around;">    </div> <p>❖ Se repartirá a cada grupo un papelote.</p>  <p>❖ Para luego plasmarlo y redactar la historia cambiándole el final al cuento.</p> <p><u>ORDEN:</u></p> <p>❖ Pedimos a los niños guardar los materiales utilizados en las sesiones de aprendizaje, seguidamente pasaremos al salón.</p> <p>• Después de la lectura:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los grupos saldrán a la pizarra a contarnos el cuento con el nuevo final • Realizaremos algunas preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ¿Les fue divertido realizar esta actividad? ¿fue fácil crear un nuevo final para la lectura? 	<p>Niños</p> <p>Profesora</p>	
<p><u>EVALUACIÓN:</u></p> <p>❖ Se les entregara una ficha de aplicación.</p>	<p>Ficha de aplicación</p>	<p>10</p> <p>Minutos</p>

XXXVI. REFERENCIA BIBLIOGRAFICA

i) Para el docente.

- Ministerio de Educación, (2017) Diseño Curricular en Educación primaria de comunicación

Alumno de práctica

FICHA DE APLICACIÓN N°09

NOMBRES Y APELLIDOS:.....

GRADO:..... **SECCIÓN:**.....

1.A partir del cuento "Los tres cerditos" realiza un final para el siguiente cuento.

Los tres chanchitos

This image shows a full page of white paper with horizontal dashed lines, typical of primary school handwriting practice paper. The lines are evenly spaced and run across the entire width of the page. There are no margins, text, or other markings present.

EL TRAJE NUEVO DEL EMPERADOR (ANEXO 9)



Hace mucho tiempo atrás, vivía un emperador muy rico que siempre estaba pendiente de lucir las mejores prendas. Dos y tres veces en el mismo día, gustaba el emperador de cambiar sus vestidos y llenarse de lujosas joyas. Los sastres del reino trabajaban sin descanso para proveer a su señor con nuevos trajes, llenos de brillos y magníficas telas.

Cierto día, aparecieron en el reino dos ladrones muy bribones que decidieron estafar al emperador. Los ladrones aseguraban poseer las mejores telas, y confeccionar ajuares nunca antes vistos. Como era de esperar, el emperador quedó deslumbrado por las promesas de los ladrones y les pagó una gran suma de dinero para que comenzaran a trabajar.

Durante varios días, los bribones se quedaron en una habitación del palacio simulando que tejían hermosos vestidos, pero en realidad, solo se dedicaban a cobrar más oro y beber y comer a sus anchas. El emperador, deseoso de conocer cómo avanzaba la obra, envió un sirviente a la habitación de los ladrones.

Al llegar al lugar, el joven sirviente quedó consternado cuando vio el telar vacío, pero los ladrones le aseguraron que el vestido estaba hecho de una tela mágica y que los tontos e ignorantes no serían capaz de verla. “¡Claro que la veo! ¡Es hermosa!” exclamó el sirviente con temor a parecer tonto, y marchó a contarle a su señor.

El emperador, sin poder contener su curiosidad, partió a contemplar la obra maestra. Al llegar quedó sorprendido de no ver nada, pero como no podía parecer ignorante delante de sus súbditos, disimuló su sorpresa y exclamó con alegría: “¡Es hermoso! ¡Nunca había visto nada tan maravilloso en mi vida!”. Y decidió llevarlo puesto en la ceremonia del palacio al día siguiente.

Cuando llegó la hora, el emperador salió ante su pueblo completamente desnudo. Las personas miraban aturcidas el espectáculo, pero nadie se atrevía a pronunciar palabra alguna. A pesar de los murmullos, el emperador prosiguió la marcha, convencido que todo aquel que le miraba asombrado, era por pura ignorancia y estupidez. Pero en realidad ¡Era todo lo contrario!


SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10**TÍTULO: SECUENCIAS DEL TEXTO****XXXVII. INFORMACIÓN GENERAL:**




- 37.1. **Institución Educativa** : N°32002 “Virgen del Carmen”
37.2. **Área** : Comunicación
37.3. **Grado** : 2° do primaria **sección: “B”**
37.4. **Docente de práctica** : Dr. Lady, PUMAYAURI DE LA TORRE
37.5. **Docente de investigación** : Mg. Paola, PAJUELO GARAY
37.6. **Alumna de práctica** : Mitsi Mariela, RIVERA JUSTINIANO


XXXVIII. APRENDIZAJE ESPERADO:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
Lee diversos textos escritos.	Infiere e interpreta información del texto.	Infiere información anticipando el contenido del texto, a partir de algunos indicios (título, ilustraciones, palabras y expresiones conocidas) y deduciendo el significado de palabras y expresiones por contexto.	Ordena la secuencia del texto.	Ficha de aplicación.

XXXIX. SECUENCIA DIDÁCTICA:

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
<p>INICIO: Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> La maestra mostrará una secuencia corta sobre la higiene bucal.  <ul style="list-style-type: none"> Recojo de saberes previos: Realizamos algunas preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué observamos? ¿Creen que esta ordenada de manera correcta? ¿Qué haremos con las imágenes? Problematización: ¿Alguien sabe cómo se llama lo que acabamos de realizar? 	<p>Niños Institución Educativa</p>	<p>20 Minutos</p>
<p>Propósito y organización: Que los niños puedan ordenar secuencias de un cuento.</p>	<p>Cartel</p>	<p>1 minuto</p>
<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>Procesos didácticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Antes de la lectura: <ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra preguntará: ¿Alguien sabe que es una secuencia? Escucharemos los conocimientos previos de los niños ❖ Explicaremos que son las secuencias. <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">SECUENCIAS</p> <p>Serie de elementos que suceden una a otros y</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra explicará acerca del concepto <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">SECUENCIA NARRATIVA</p> <p>Toda secuencia narrativa consta de diferentes momentos:</p> </div>	<p>Paleógrafos.</p>	<p>50 Minutos.</p>

<p>❖ Explicará de que se trata la actividad que realizaremos.</p> <p>❖ Esto nos ayudará a que los niños tengan bien identificado cuales son las características del paisaje y podamos desarrollar la actividad.</p> <p>• Durante la lectura:</p> <p>Secuencia metodológica del juego:</p> <p><u>PLANIFICACION:</u></p> <p>❖ La maestra entregará a los niños para que reparten la lectura “El palacio de la gran mentira” (ANEXO 10) con la cual trabajaremos.</p> <p>❖ Todos leeremos la lectura, la maestra explicará cada párrafo, siempre haciendo preguntas sobre el texto.</p> <p><u>ORGANIZACIÓN:</u></p> <p>❖ Comenzaremos con la formación de grupo en este caso utilizaremos las figuras geométricas.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p><u>EJECUCIÓN O DESARROLLO:</u></p> <p>❖ Seguidamente empezaremos a desarrollar el juego.</p> <p>❖ La profesora dará las instrucciones sobre el juego antes de comenzar.</p> <p><u>Juego: ARMAR LA SECUENCIA</u></p> <p><u>Objetivo:</u> Que los niños puedan ordenar una secuencia.</p> <p><u>N° de grupo:</u> 2 grupos</p> <p><u>Lugar:</u> patio de la escuela</p> <p><u>Materiales:</u> cartas, textos, conos, caja grande, silbato, pitas, mural.</p> <p><u>Procedimiento:</u></p> <p>❖ Los niños formaran en columnas.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>❖ Para realizar esta actividad los niños tendrán que atarse los pies con el del compañero.</p>	<p>Carta con imágenes</p> <p>Caja</p> <p>Silbato</p> <p>Fichas de figuras geométricas</p> <p>Pasadores</p> <p>Conos</p> <p>Mural</p>
--	--

<ul style="list-style-type: none"> ❖ Existen 2 equipos y cada equipo tendrá que coger de la caja una carta que contiene una escena del cuento. ❖ Pasar por los conos, y correr al otro extremo. ❖ Buscaran en la caja grande la secuencia que le sigue.  <ul style="list-style-type: none"> ❖ Si cogen la misma imagen que ya tenía su grupo tendrá que volver a empezar el juego nuevamente. ❖ Si un equipo termino tendrá que esperar a los demas que terminen. ❖ Seguidamente todo nos acercaremos para observar la secuencia de casa equipo. ❖ Para luego determinar quién lo armo de manera correcta. ❖ Los niños serán quienes evaluarán la secuencia de sus compañeros. ❖ Ellos evaluaran de acuerdo al conocimiento de la lectura. <p><u>ORDEN:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Pedimos a los niños guardar los materiales utilizados en las sesiones de aprendizaje, seguidamente pasaremos al salón. <p>• Después de la lectura</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra realizará algunas preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Creen que está bien la secuencia del grupo anterior? - ¿Les fue fácil realizar a actividad? - ¿Qué es una secuencia? - ¿Qué hicimos con la secuencia? - ¿Qué hicieron los duendes del palacio de la mentira? - ¿Qué paso con el palacio de la mentira? - ¿En que se convertían los ladrillos del palacio de la mentira 	<p>Docente Niños</p>	
<p><u>EVALUACIÓN:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se les entregara una ficha de aplicación. 	<p>Ficha de aplicación</p>	<p>10 Minutos</p>

XL. REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

j) Para el docente.

- Ministerio de Educación, (2017) Diseño Curricular en Educación primaria de comunicación
-

Alumna de práctica


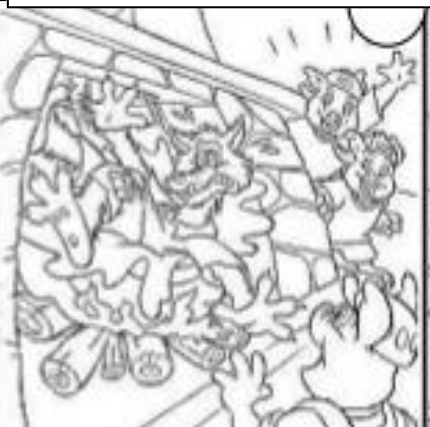



FICHA DE APLICACIÓN N°10

NOMBRES Y APELLIDOS:

GRADO: **SECCIÓN:**

5. Observa las imágenes, lee y ordena las secuencias colocando el número que corresponda en el círculo.
 Colorear las imágenes del cuento.

Cortar y pegar en una hoja, recuerda que debes pegarla según la secuencia.

El lobo salió corriendo con la cola quemada y los tres cerditos se echaron a reír	El lobo cayó al caldero, donde el hermano mayor estaba haciendo la comida.	Entonces trepo por la pared y entro a la casa por la chimenea
		
El lobo sopló, sopló y no consiguió derribar la casa.	Los dos cerditos saliendo corriendo a la casa del hermano mayor.	Soplaré y soplaré y la casa derribare, la madera crujió y las paredes se cayeron.
		

“El palacio de la gran mentira” (ANEXO 10)



Todos los duendes se dedicaban a construir dos palacios, el de la verdad y el de la mentira. Los ladrillos del palacio de la verdad se creaban cada vez que un niño decía una verdad, y los duendes de la verdad los utilizaban para hacer su castillo. Lo mismo ocurría en el otro palacio, donde los duendes de la mentira construían un palacio con los ladrillos que se creaban con cada nueva mentira. Ambos palacios eran impresionantes, los mejores del mundo, y los duendes competían duramente porque el suyo fuera el mejor.

Tanto, que los duendes de la mentira, mucho más tramposos y marrulleros, enviaron un grupo de duendes al mundo para conseguir que los niños dijeran más y más mentiras. Y como lo fueron consiguiendo, empezaron a tener muchos más ladrillos, y su palacio se fue haciendo más grande y espectacular. Pero un día, algo raro ocurrió en el palacio de la mentira: uno de los ladrillos se convirtió en una caja de papel. Poco después, otro ladrillo se convirtió en arena, y al rato otro más se hizo de cristal y se rompió. Y así, poco a poco, cada vez que se iban descubriendo las mentiras que habían creado aquellos ladrillos, éstos se transformaban y desaparecían, de modo que el palacio de la mentira se fue haciendo más y más débil, perdiendo más y más ladrillos, hasta que finalmente se desmoronó.




Y todos, incluidos los duendes mentirosos, comprendieron que no se pueden utilizar las mentiras para nada, porque nunca son lo que parecen y no se sabe en qué se convertirán


SESIÓN DE APRENDIZAJE N°11**TÍTULO: ¿CÓMO SE LLAMA EL TEXTO?****XLII. INFORMACIÓN GENERAL:**

- 41.1. **Institución Educativa** : N°32002 “Virgen del Carmen”
41.2. **Área** : Comunicación
41.3. **Grado** : 2° do primaria **sección: “B”**
41.4. **Docente de práctica** : Dr. Lady, PUMAYAURI DE LA TORRE
41.5. **Docente de investigación** : Mg. Paola, PAJUELO GARAY
41.6. **Alumna de práctica** : Mitsi Mariela, RIVERA JUSTINIANO

XLII. APRENDIZAJE ESPERADO:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
Lee diversos textos escritos.	Infiere e interpreta información del texto leído.	Infiere información anticipando el contenido del texto, a partir de algunos indicios (título, ilustraciones, palabras y expresiones conocidas) y deduciendo el significado de palabras y expresiones por contexto.	Formula un título utilizando la imagen de un texto.	Ficha de aplicación.

<p align="center">TÍTULO:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Es una palabra o frase corta que da a conocer el asunto de que se trata el afiche.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • La maestra explicará que un título es muy importante ya que con ello nosotros podemos imaginar de que se tratará el texto. • Esto ayudará a que los niños comprendan de que se trata el tema de hoy y logremos el indicador. <p>• Durante la lectura:</p> <p>Secuencia metodológica del juego:</p> <p><u>PLANIFICACIÓN:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra entregará a los niños para que reparten la lectura con la cual trabajaremos. ❖ Todos leeremos la lectura y la maestra realizará preguntas acerca del texto. <p><u>ORGANIZACIÓN:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Para comenzar el juego realizaremos la formación de grupos utilizando ficha de figuras geométricas. <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p><u>EJECUCIÓN O DESARROLLO:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Seguidamente empezaremos a desarrollar el juego. ❖ La profesora dará las instrucciones sobre el juego antes de comenzar. <p><u>Juego: JUNTOS LO HACEMOS</u></p> <p><u>Objetivo:</u> Que los niños puedan trabajar en equipo para armar figuras.</p> <p><u>N° de grupo:</u> 2 grupos</p> <p><u>Materiales:</u> Imágenes, cajas, tablonos, mural</p> <p><u>Procedimiento:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ En el grupo los niños se colocarán en columnas colocando sus pies sobre los tablonos. <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Delante de ellos se encontrará una caja que contendrá las imágenes. 	<p>Imágenes</p> <p>Cajas</p> <p>Tablonos</p> <p>Mural</p> <p>Pizarra</p> <p>Plumones</p> <p>Niños</p> <p>Profesora</p>	
--	--	--

<ul style="list-style-type: none"> ❖ El primer niño tendrá que llevar una imagen a la pizarra y colocarla. ❖ Tendrán que volver, el niño que fue primero pasará hacer el último y el segundo pasará hacer el primero. ❖ El equipo que arme primero tendrá que decir “Stop” para que los demás equipos dejen de jugar. ❖ Una vez armada la imagen.  <p><u>ORDEN:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Pedimos a los niños guardar los materiales utilizados en las sesiones de aprendizaje, seguidamente pasaremos al salón ❖ Repartiremos la lectura. ❖ Nos sentamos para comenzar la lectura “El león y el ratón” (ANEXO 11) <p>• Después de la lectura:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Preguntaremos: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué vemos en la imagen? ¿Qué es un título? ¿Cómo les gustaría que se llama el cuento? ¿El título está relacionado con el cuento? 		
<p><u>EVALUACIÓN:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se les entregara una ficha de aplicación. 	Ficha de aplicación	10 Minutos

XLIV. REFERENCIA BIBLIOGRAFICA

k) Para el docente.

- Ministerio de Educación, (2017) Diseño Curricular en Educación primaria de comunicación

Alumno de práctica

FICHA DE APLICACIÓN N°11

NOMBRES Y APELLIDOS:

GRADO: **SECCIÓN:**

1. Formula un título para cada imagen:





(ANEXO 11)



Después de un largo día de caza, un león se echó a descansar debajo de un árbol. Cuando se estaba quedando dormido, unos ratones se atrevieron a salir de su madriguera y se pusieron a jugar a su alrededor. De pronto, el más travieso tuvo la ocurrencia de esconderse entre la melena del león, con tan mala suerte que lo despertó. Muy malhumorado por ver su siesta interrumpida, el león atrapó al ratón entre sus garras y dijo dando un rugido:

- ¿Cómo te atreves a perturbar mi sueño, insignificante ratón? ¡Voy a comerte para que aprendáis la lección! -

El ratón, que estaba tan asustado que no podía moverse, le dijo temblando:

- Por favor no me mates, león. Yo no quería molestarte. Si me dejas te estaré eternamente agradecido. Déjame marchar, porque puede que algún día me necesites –

- ¡Ja, ja, ja! – se río el león mirándole - Un ser tan diminuto como tú, ¿de qué forma va a ayudarme? ¡No me hagas reír!

Pero el ratón insistió una y otra vez, hasta que el león, conmovido por su tamaño y su valentía, le dejó marchar.

Unos días después, mientras el ratón paseaba por el bosque, oyó unos terribles rugidos que hacían temblar las hojas de los árboles.

Rápidamente corrió hacia lugar de donde provenía el sonido, y se encontró allí al león, que había quedado atrapado en una robusta red. El ratón, decidido pagar su deuda, le dijo:

- No te preocupes, yo te salvaré.

Y el león, sin pensarlo le contestó:

- Pero cómo, si eres tan pequeño para tanto esfuerzo.

El ratón empezó entonces a roer la cuerda de la red donde estaba atrapado el león, y el león pudo salvarse. El ratón le dijo:

- Días atrás, te burlaste de mí pensando que nada podría hacer por ti en agradecimiento. Ahora es bueno que sepas que los pequeños ratones somos agradecidos y cumplidos.

El león no tuvo palabras para agradecer al pequeño ratón. Desde este día, los dos fueron amigos para siempre.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12**TÍTULO: ¿QUÉ APRENDIMOS HOY?****XLV. INFORMACIÓN GENERAL:**

- 45.1. **Institución Educativa** : N°32002 “Virgen del Carmen”
- 45.2. **Área** : Comunicación
- 45.3. **Grado** : 2° do primaria **sección: “B”**
- 45.4. **Docente de práctica** : Dr. Lady, PUMAYAURI DE LA TORRE
- 45.5. **Docente de investigación** : Mg. Paola, PAJUELO GARAY
- 45.6. **Alumna de práctica** : Mitsi Mariela, RIVERA JUSTINIANO

XLVI. APRENDIZAJE ESPERADO:


COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
-------------	-----------	-----------	-----------	-----------------------

Lee diversos textos escritos.	Infiere e interpreta información del texto escrito.	Infiere información anticipando el contenido del texto, a partir de algunos indicios (título, ilustraciones, palabras y expresiones conocidas) y deduciendo el significado de palabras y expresiones por contexto.	Reconoce cual es la moraleja del texto.	Ficha de aplicación.

XLVII. SECUENCIA DIDACTICA:

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
<p>INICIO:</p> <p>✓ Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> Contaremos un cuento: LA NUEZ DE ORO  <p>Había una vez una niña de nombre María, que tenía los cabellos negros como la noche. La hermosa María gustaba de pasear por el bosque y conversar con los animales. Cierta día, encontró en el suelo una nuez de oro.</p> <p>“Un momento, niñata. Devuélveme esa nuez, pues me pertenece a mí y nadie más”. Al buscar el lugar de dónde provenía la voz, la</p>	Lectura	20 Minutos

Universidad de Huánuco- Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades Jr. Hermilio Valdizán 871 Teléfonos 51 9773
Telefax 513154 Ciudad Universitaria La Esperanza Teléfono 515151 Correo electrónico: educación@udh.edu.pe

 <p>❖ Una vez adivinada la imagen empezaremos a preguntar algunos roles que realizaba el personaje en el cuento.</p> <p>❖ Recordemos que la hora de realizar las mímicas tienen que ser todo el grupo.</p> <p>❖ Terminado esto repartiremos papelotes para que los niños puedan realizar la moraleja del cuento.</p> <p>ORDEN:</p> <p>❖ Pedimos a los niños guardar los materiales utilizados en las sesiones de aprendizaje, seguidamente pasaremos al salón.</p> <p>• Después de la lectura:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños saldrán a pegar y explicar los papelotes escritos. • Realizaran la ficha de aplicación. • Al final de toda la clase la maestra colocara un letrero sobre la moraleja que nos quiere dejar el cuento. 		
<p>EVALUACIÓN:</p> <p>❖ Se les entregara una ficha de aplicación.</p>	Ficha de aplicación	10 Minutos

XLVIII. REFERENCIA BIBLIOGRAFICA

I) Para el docente.

- Ministerio de Educación, (2017) Diseño Curricular en Educación primaria de comunicación

Alumno de práctica

FICHA DE APLICACIÓN N°12

NOMBRES Y APELLIDOS:

GRADO: **SECCIÓN:**

1. Lee el cuento y responde las preguntas:

El leñador honrado

Érase una vez, un leñador humilde y bueno, que después de trabajar todo el día en el campo, regresaba a casa a reunirse con los suyos. Por el camino, se dispuso a cruzar un puente pequeño, cuando de repente, se cayó su hacha en el río.

“¿Cómo haré ahora para trabajar y poder dar de comer a mis hijos?” exclamaba angustiado y preocupado el leñador. Entonces, ante los ojos del pobre hombre apareció desde el fondo del río una sirena hermosa y centelleante. “No te lamentes buen hombre. Traeré devuelta tu hacha en este instante” le dijo la criatura mágica al leñador, y se sumergió rápidamente en las aguas del río.

Poco después, la sirena reapareció con un hacha de oro para mostrarle al leñador, pero este contestó que esa no era su hacha. Nuevamente, la sirena se sumergió en el río y trajo un hacha de plata entre sus manos. “No. Esa tampoco es mi hacha” dijo el leñador con voz penosa.

Al tercer intento de la sirena, apareció con un hacha de hierro. “¡Esa sí es mi hacha! Muchas gracias” gritó el leñador con profunda alegría. Pero la sirena quiso premiarlo por no haber dicho mentiras, y le dijo “Te regalaré además las dos hachas de oro y de plata por haber sido tan honrado”.

Ya ven amiguitos, siempre es bueno decir la verdad, pues en este mundo solo ganan los honestos y humildes de corazón

- ¿Qué paso con el leñador cuando pasaba por el pequeño puente?

.....

- ¿Por qué el leñador estaba muy preocupado y angustiado?

.....

- ¿De qué material eran las dos primeras hachas que saco la sirena?

.....

- ¿Cuál es la moraleja que nos deja este cuento?

.....

LA CIGARRA Y LA HORMIIGA” (ANEXO 12)



Una vez, al llegar el invierno, una cigarra que estaba muerta de hambre se acercó a la puerta de un hormiguero pidiendo comida. A su pedido respondieron las hormigas, haciendo la siguiente pregunta:

- ¿Por qué durante el verano no hiciste tu reserva de alimentos como lo hicimos nosotras?

La cigarra respondió:

- Estuve cantando alegremente todo el tiempo, y disfrutando el verano plenamente ¡Si hubiera sabido lo duro que es el invierno...!

Las hormigas le dijeron:

-Mientras nosotras trabajamos duro durante el verano para tener las provisiones y poder pasar el invierno, tú disfrutabas y perdías el tiempo. Así que ahora... ¡sigue bailando!

Pero las hormigas sintieron pena por la situación y entendieron que la cigarra había aprendido la lección, entonces finalmente compartieron con ella su alimento.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

TÍTULO: ¿CÓMO ES?

XLIX. INFORMACIÓN GENERAL:

- 49.1. **Institución Educativa** : N°32002 “Virgen del Carmen”
- 49.2. **Área** : Comunicación
- 49.3. **Grado** : 2° do primaria **sección:** “B”
- 49.4. **Docente de práctica** : Dr. Lady, PUMAYAURI DE LA TORRE
- 49.5. **Docente de investigación** : Mg. Paola, PAJUELO GARAY
- 49.6. **Alumna de práctica** : Mitsi Mariela, RIVERA JUSTINIANO




L. APRENDIZAJE ESPERADO:

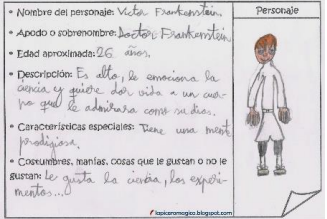
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
Lee diversos textos escritos.	Infiere e interpreta información del texto escrito.	Infiere información anticipando el contenido del texto, a partir de algunos indicios (título, ilustraciones, palabras y expresiones conocidas) y deduciendo el significado de palabras y expresiones por contexto.	Representa gráficamente los personajes a través de las características el texto.	Ficha de aplicación.

LI. SECUENCIA DIDACTICA:

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO: ✓ Motivación	Lectura	20

<ul style="list-style-type: none"> La profesora presentará un texto con características sobre un personaje. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>tiene un cuerpo pesado y redondeado, hocico comparativamente largo y flexible, patas cortas con pezuñas (cuatro dedos) y una cola corta. La piel, gruesa pero sensible, está cubierta en parte de ásperas cerdas y exhibe una amplia variedad de</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> Recojo de saberes previos: Realizamos algunas preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ¿será una persona, animal o cosa? ¿De qué personaje creen que se trata? ¿Quieren dibujarlo? <p>La docente empezara a dibujar al personaje utilizando sus características.</p> <ul style="list-style-type: none"> Problematicación: ¿Creen que hubiera sido fácil si no hubiéramos tenido las características? 	<p>Imágenes</p>	<p>Minutos</p>
<p>Propósito y organización:</p> <p>Que los niños puedan representar gráficamente a los personajes utilizando sus características.</p>	<p>Cartel</p>	<p>1 minuto</p>
<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>Procesos didácticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Antes de la lectura <ul style="list-style-type: none"> La maestra explicará acerca del tema del día El tema consistirá que a través de algunos datos nosotros representemos gráficamente a los personajes. <div data-bbox="491 1344 753 1527" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> Leeremos un cuento “El pescador y el pez dorado” Que a partir de esta lectura nosotros realizaremos un juego. Tenemos que estar atentos de los personajes de lectura. Guardar silencio para poder realizar la clase. Realizaremos la formación de grupos por colores. <ul style="list-style-type: none"> Durante la lectura: <p>Secuencia metodológica del juego:</p> <p><u>PLANIFICACIÓN:</u></p>	<p>Hojas de colores</p>	<p>45 Minutos.</p>

<ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra entregará a los niños para que reparten la lectura “El pescador y el pez dorado” (ANEXO 13) con la cual trabajaremos. ❖ Todos leeremos la lectura, la maestra explicará cada párrafo, siempre haciendo preguntas sobre el texto. <p><u>ORGANIZACIÓN:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Para comenzar el juego realizaremos la formación de grupos utilizando ficha de figuras geométricas. <div style="text-align: center;">   </div> <p><u>EJECUCIÓN O DESARROLLO:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Seguidamente empezaremos a desarrollar el juego. ❖ La profesora dará las instrucciones sobre el juego antes de comenzar. <p style="text-align: center;"><u>FICHA DE PERSONAJES</u></p> <p><u>Objetivo:</u> Que los niños puedan representar gráficamente a los personajes del cuento.</p> <p><u>N° de grupo:</u> 5 grupos</p> <p><u>Lugar:</u> Salón de clase</p> <p><u>Materiales:</u> colores, plumones, lápices, papelote blanco.</p> <p><u>Procedimiento:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños formaran su grupo y se colocaran en media luna. <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La profesora pasará por cada sitio para entregarles a cada uno un papelote blanco. ❖ Este papelote blanco contendrá algunas preguntas del texto para que vayan matizando la imagen mentalmente. ❖ Al costado de las preguntas habrá un pequeño espacio para que dibujen reflejando todos los detalles posibles 	<p>Colores</p> <p>Plumones</p> <p>Lápices</p> <p>Papelotes</p> <p>Niños</p> <p>Profesora</p>
--	---

 <ul style="list-style-type: none"> ❖ Tendrán que colorear la imagen que se realizaron. ❖ Para luego salir adelante y explicar porque lo dibujaron así. ❖ Todos los integrantes del equipo tendrán que participar. <p>ORDEN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Pedimos a los niños guardar los materiales utilizados en las sesiones de aprendizaje, seguidamente pasaremos al salón. <p>• Después de la lectura: La maestra realizara algunas preguntas: ¿Qué paso con el pescador? ¿Por qué mintió el pescador? ¿Les gusto la actividad del día de hoy?</p>		
<p>EVALUACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se les entregara una ficha de aplicación. 	Ficha de aplicación	10 Minutos

LII. REFERENCIA BIBLIOGRAFICA

m) Para el docente.

- Ministerio de Educación, (2017) Diseño Curricular en Educación primaria de comunicación

Alumno de práctica

FICHA DE APLICACIÓN N°13

NOMBRES Y APELLIDOS:

GRADO:..... **SECCIÓN:**.....

1. Según las siguientes características, dibuja el personaje:

❖ **NOMBRE:** PINOCHO

❖ **APODO:** NARIZÓN

❖ **EDAD:** SIETE AÑOS

❖ **PADRE:** GEPETTO

❖ **DIRECCIÓN:** CALLE 8 Y AVENIDA MARTILLO

❖ **DESCRIPCION FISICA:** PEQUEÑO, CON NARIZ
LARGA, PIERNAS DE ESTACA DE ROBLE, BRAZOS
DE DUELA DE CHANUL.

❖ **MEJOR AMIGA:** HADA MADRINA

❖ **HOBBY:** ACTUAR EN EL CIRCO



El pescador y el pez dorado (ANEXO 13)



En un río había un pescador, con la caña echada esperaba que algún pez picara, podía ver a otra persona en la orilla contraria, era un leñador, estaba talando un árbol, lo observaba para entretenerse mientras que esperaba, cuando pudo ver que se le cayó el hacha, cayó en el profundo río, el leñador dio por perdida el hacha, mas no se preocupó, porque tenía otra guardada. El pescador seguía esperando a que un pez picara, no le piko un pez, pudo ver algo extraño en el agua, le picaba la curiosidad de lo que observaba, no era un pez, era un hada, que salió rápidamente del agua, llevaba un hacha consigo, pero era dorada, le pregunto al pescado.

—. ¿Es esta tu hacha?

—El pescador no lo dudó ni un momento

—. ¡Sí! ¡Sí! Esa es mi hacha.

—El Hada lo dudo un instante miro a su alrededor, pudo ver al leñador talando y la caña del pescador.

—Esta no es tu hacha, tú eres un pescador. —El pescador se temió lo peor, en un golpe maestro con la caña, pudo atrapar el hada, le clavo su anzuelo en el brazo, el hada lloraba de dolor, mientras el leñador se percató de la situación y gritaba

—. Esa es mi Hacha, deja en paz esa Hada ¡Que no es un pez! ¡Maldito!

—El pescador con prisa se guardó el hacha de oro, no sin antes cortar el sedal y quitarle el anzuelo con laboriosa agilidad, el hada le dijo al pescado

r—. Eres malo, me lastimaste y me robaste el hacha del leñador.

— El pescador se dispuso a escapar, pero antes se giró y dijo

—. Con tres niños hambrientos en casa, no tengo tiempo para dudar ni dar explicaciones, seguir juzgándome si queréis, yo cargare con el peso, pero mis hijos podrán comer.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°14**TÍTULO: TEMA CENTRAL****LIII. INFORMACIÓN GENERAL:**

- 53.1. **Institución Educativa** : N°32002 “Virgen del Carmen”
53.2. **Área** : Comunicación
53.3. **Grado** : 2° do primaria **sección: “B”**
53.4. **Docente de práctica** : Dr. Lady, PUMAYAURI DE LA TORRE
53.5. **Docente de investigación** : Mg. Paola, PAJUELO GARAY
53.6. **Alumna de práctica** : Mitsi Mariela, RIVERA JUSTINIANO


LIV. APRENDIZAJE ESPERADO:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
Lee diversos textos escritos.	Infiere e interpreta información del texto escrito.	Infiere información anticipando el contenido del texto, a partir de algunos indicios (título, ilustraciones, palabras y expresiones conocidas) y deduciendo el significado de palabras y expresiones por contexto.	Deduce el tema central de un párrafo del texto.	Ficha de aplicación.

LV. SECUENCIA DIDACTICA:

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
<p>INICIO: Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> La maestra colocará un paleógrafo en la pizarra un texto. <div style="border: 1px solid orange; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Luisa tiene una guitarra, se la regaló su abuelo. Es una guitarra de madera blanca con adornos muy bonitos. Es un poco grande para ella, pero ya sabe tocar algunas notas. La guitarra es muy antigua, tiene más de treinta años. Pero su abuelo le ha dicho que las guitarras viejas suenan</p> </div> <p>De que se trata el texto que acabamos de leer.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0; width: fit-content;">Del abuelo de Luisa</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0; width: fit-content;">De lo antiguo que es la guitarra</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0; width: fit-content;">De la guitarra de Luisa</div> <ul style="list-style-type: none"> Recojo de saberes previos: Realizamos algunas preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué observamos en la pizarra? ¿Qué creen que haremos? ¿Cuál de estas tiras léxicas es la respuesta? Problematización: ¿Por qué creen que esta es la respuesta, como se llamará lo que acabamos de hacer? 	<p>paleógrafo</p> <p>Tiras léxicas</p>	<p>20 Minutos</p>
<p>Propósito y organización: Que los niños puedan deducir el tema central de un párrafo del texto.</p>	<p>Cartel</p>	<p>1 minuto</p>
<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>Procesos didácticos:</p> <p>ANTES DE LA LECTURA:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra preguntará: ¿saben que es un tema central? 	<p>Niños</p> <p>Profesora</p>	

Universidad de Huánuco- Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades Jr. Hermilio Valdizán 871 Teléfonos 51 9773
Telefax 513154 Ciudad Universitaria La Esperanza Teléfono 515151 Correo electrónico: educación@udh.edu.pe

 <ul style="list-style-type: none"> ❖ Habrá una caja donde estarán colocados los paleógrafos (preguntas) y las tiras léxicas (respuestas). ❖ Un grupo cogerá de la caja ya sea un paleógrafo o tira léxica y lo ira a colocar en el mural. ❖ El grupo contrario tendrá que buscar la respuesta o pregunta de lo que el primer grupo ya colocó en el mural. ❖ El juego culminará cuando se terminen todos los materiales de la caja. ❖ La maestra con los estudiantes se acercará para verificar las respuestas. ❖ La maestra preguntará a los niños sobre los resultados. <p>ORDEN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Pedimos a los niños guardar los materiales utilizados en las sesiones de aprendizaje, seguidamente pasaremos al salón. <p>DESPUES DE LA LECTURA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seguidamente preguntaremos algunas preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué es un tema central? ¿Les resultó fácil encontrar el tema central? ¿Qué les pareció la actividad que realizamos? 	<p>Docente</p> <p>Niños</p>	
<p>EVALUACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se les entregara una ficha de aplicación. 	<p>Ficha de aplicación</p>	<p>10 Minutos</p>

LVI. REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA
n) Para el docente.

- Ministerio de Educación, (2017) Diseño Curricular en Educación primaria de comunicación

Alumna de práctica

FICHA DE APLICACIÓN N°14**NOMBRES Y APELLIDOS:****GRADO:** **SECCIÓN:**

1. Lee y responde las siguientes preguntas.

**Practicamos**

Los icebergs son témpanos o masas de hielo que flotan en el mar a la deriva, llevados por los vientos y corrientes marinas. Algunos parecen montañas irregulares de cima recortada e, incluso, pueden elevarse hasta 150 metros sobre la superficie del mar. Sin embargo, la mayor parte de la masa del iceberg queda oculta debajo del agua

El tema:

- a. Las prevenciones en la navegación.
- b. Los icebergs
- c. Los vientos marinos

La atmósfera que rodea en la actualidad a la Tierra contiene una elevada proporción de oxígeno. Este es un gas perjudicial para cualquier forma de vida, a causa de su alto poder oxidante. Lo que ha sucedido a lo largo de la evolución es que los seres vivos han ido desarrollando sistemas de defensa frente a esta corrosión, y se ha llegado a un punto en que el oxígeno no sólo no los perjudica, sino que es absolutamente imprescindible para la mayoría de los seres vivos.

El tema:

- a. La oxidación de los seres vivos.
- b. El oxígeno atmosférico
- c. Los gases que contiene la atmosfera.

Ahora tú

2. Lee el siguiente texto y luego coloca el tema central.

Los orígenes de la danza, considerada la primera de todas las artes, habría que buscarlos en los inicios de la humanidad. Nuestros antepasados ya efectuaban bailes para pedir protección a los espíritus y a sus dioses. Estos ritos fueron extendiéndose cada vez más, hasta que empezaron a practicarse durante diversas actividades y celebraciones. De esta forma aparecieron danzas de caza, de siembra, de recolección, de cambio de estación, de lluvia, de guerra, de matrimonio... Muchas de esas danzas tradicionales han llegado hasta nuestros días.

Tema central:.....



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°15**TÍTULO: ROLES DE PERSONAJES****LVII. INFORMACIÓN GENERAL:**

- 57.1. **Institución Educativa** : N°32002 “Virgen del Carmen”
57.2. **Área** : Comunicación
57.3. **Grado** : 2° do primaria **sección: “B”**
57.4. **Docente de práctica** : Dr. Lady, PUMAYAURI DE LA TORRE
57.5. **Docente de investigación** : Mg. Paola, PAJUELO GARAY
57.6. **Alumna de práctica** : Mitsi Mariela, RIVERA JUSTINIANO

LVIII. APRENDIZAJE ESPERADO:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
Lee diversos textos escritos.	Infiere e interpreta información del texto escrito	Infiere información anticipando el contenido del texto, a partir de algunos indicios (título, ilustraciones, palabras y expresiones conocidas) y deduciendo el significado de palabras y expresiones por contexto	Refiere cuales son las intenciones del personaje del texto leído.	Ficha de aplicación.

Universidad de Huánuco- Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades Jr. Hermilio Valdizán 871 Teléfonos 51 9773
Telefax 513154 Ciudad Universitaria La Esperanza Teléfono 515151 Correo electrónico: educación@udh.edu.pe

<ul style="list-style-type: none"> En el grupo los niños se colocarán en columnas colocando sus pies sobre los tabloncillos.  <ul style="list-style-type: none"> Delante de ellos se encontrará una caja que contendrá las imágenes. El primer niño tendrá que llevar una imagen a la pizarra y colocarla. Tendrán que volver, el niño que fue primero pasará a hacer el último y el segundo pasará a hacer el primero. El equipo que arme primero tendrá que decir "Stop" para que los demás equipos dejen de jugar. Una vez armada la imagen.  <ul style="list-style-type: none"> Los niños tendrán que poner en la pizarra cuál es la función del personaje armado. <p>ORDEN:</p> <ul style="list-style-type: none"> Pedimos a los niños guardar los materiales utilizados en las sesiones de aprendizaje, seguidamente pasaremos al salón <p>Después de la lectura:</p> <ul style="list-style-type: none"> Preguntaremos: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué es un rol de un personaje? ¿Están de acuerdo que esas son las funciones o roles de los personajes? ¿Qué funciones creen que tienen ustedes en el colegio? 		
<p>EVALUACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se les entregará una ficha de aplicación. 	Ficha de aplicación	10 Minutos

LX. REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA
o) Para el docente.

- Ministerio de Educación, (2017) Diseño Curricular en Educación primaria de comunicación

–

Alumno de práctica

FICHA DE APLICACIÓN N°15

NOMBRES Y APELLIDOS:

GRADO: **SECCIÓN:**

1. Lee el siguiente texto:

La hormiga y el escarabajo

Llegado el verano, una hormiga que rondaba por el campo recogía los granos de trigo y cebada, guardándolos para alimentarse durante el invierno. La vio un escarabajo y se asombró de verla tan ocupada en una época en que todos los animales, descuidando sus trabajos, se abandonan a la buena vida. Nada respondió la hormiga por el momento; pero más tarde, cuando llegó el invierno y la lluvia deshacía las boñigas, el escarabajo hambriento fue a pedirle a la hormiga una limosna de comida. Entonces sí respondió la hormiga:

-- Mira escarabajo, si hubieras trabajado en la época en que yo lo hacía y tú te burlabas de mí, ahora no te faltaría el alimento.

2. Coloca cuales fueron los roles de cada personaje:



(ANEXO 15)




SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 16**TÍTULO: EXPRESO MIS EMOCIONES****LXI. INFORMACIÓN GENERAL:**

- 61.1. **Institución Educativa** : N°32002 “Virgen del Carmen”
61.2. **Área** : Comunicación
61.3. **Grado** : 2° do primaria **sección: “B”**
61.4. **Docente de práctica** : Dr. Lady, PUMAYAURI DE LA TORRE
61.5. **Docente de investigación** : Mg. Paola, PAJUELO GARAY
61.6. **Alumna de práctica** : Mitsi Mariela, RIVERA JUSTINIANO


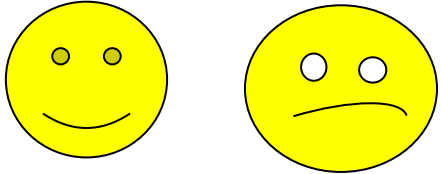
LXII. APRENDIZAJE ESPERADO:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
Lee diversos textos escritos.	Reflexiona y evalúa, la forma contenido y contexto del texto escrito.	Reflexiona sobre los textos que lee, opinando acerca de personas, personaje y hechos, y expresando sus preferencias cuando elige o recomienda textos a partir de su experiencia necesidad o interés.	Opina sobre la conducta de los personajes del texto.	Ficha de aplicación.

LXIII. SECUENCIA DIDÁCTICA:

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
<p>INICIO: Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> La maestra contará una pequeña historia Eran 2 hermanas que se querían mucho, una de ellas era enfermera y la otra era profesora, la hermana enfermera le gustaba ayudar siempre, pero un día cuando estuvo atendiendo a un paciente este le trato muy mal, porque la hermana enfermera le hizo doler a la hora de colocarle la vía, ella estaba muy triste por la conducta de aquel paciente.  <ul style="list-style-type: none"> Recojo de saberes previos: Realizamos algunas preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué paso con el paciente? ¿Qué hubieran hecho ustedes en lugar de enfermera? ¿Crees que estuvo bien el comportamiento del paciente? ¿Cuál hubiera sido la mejor forma de decir a la enfermera que le estaba doliendo? Problematización: ¿Cuál sería nuestra conducta si una persona nos agrede o insulta cuando estamos en la comunidad? 	<p>Imágenes Pizarra Plumones</p> <p>Niños Profesora</p>	<p>20 Minutos</p>
<p>Propósito y organización: Que los niños puedan opinar la conducta del personaje .</p>	<p>Cartel</p>	<p>1 minuto</p>
<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>Procesos didácticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Antes de la lectura: <ul style="list-style-type: none"> ❖ La explicará acerca del tema. ❖ Explicaremos que el tema consiste; en que nosotros opinemos acerca de la conducta del personaje. ❖ Cada uno de los niños tendrá que dar una opinión acerca del personaje. ❖ Ayudarnos a dar una solución. 	<p>Niños Profesora</p>	

Universidad de Huánuco- Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades Jr. Hermilio Valdizán 871 Teléfonos 51 9773
Telefax 513154 Ciudad Universitaria La Esperanza Teléfono 515151 Correo electrónico: educación@udh.edu.pe

<ul style="list-style-type: none"> ❖ Pasándole a sus compañeros una por una las características. ❖ El que se encuentra en la cabeza de la fila será quien vaya a colocar en el mural la característica dada por sus compañeros. ❖ Ya sea la característica correcta e incorrecta. ❖ Cada grupo tendrá que adivinar de forma correcta de que personaje estamos hablando <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Una vez acertado la imagen, en una cajita colocaremos unas emociones: <div style="text-align: center;">  </div> <p><u>ORDEN:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Pedimos a los niños guardar los materiales utilizados en las sesiones de aprendizaje, seguidamente pasaremos al salón. <ul style="list-style-type: none"> • Después de la lectura <ul style="list-style-type: none"> ❖ Preguntaremos a cada niño: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué les pareció la conducta del leñador? - ¿Qué les pareció la reacción del duendecillo? <p>Responderán las preguntas y colocaran las emociones si están de acuerdo colocarán la carita feliz y si les pareció mal la carita triste.</p>	Docente Niños	
<p><u>EVALUACIÓN:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se les entregara una ficha de aplicación. 		10 Minutos

LXIV. REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

p) Para el docente.

- Ministerio de Educación, (2017) Diseño Curricular en Educación primaria de comunicación

Alumna de práctica

FICHA DE APLICACIÓN N°16**NOMBRES Y APELLIDOS:****GRADO:** **SECCIÓN:**

1. Lee el siguiente cuento:

Hay hadas buenas, hadas malas y hadas felices, pero cada una tiene un sentimiento. El hada buena siempre le pasaban cosas buenas, pero un día le ocurrió algo muy muy malo.

Una mañana, el hada buena llamada Anaís, estaba con sus amigas tomando el té y de pronto llegó el hada mala llamada Valentina; que fue a destruir su casa y le lanzó un hechizo.

El hada Valentina le dijo a Anaís:

– Esta es mi venganza por no haberme invitado a tu fiesta.

Las amigas llevaron inmediatamente al hada Anaís al hospital para que le quitaran el hechizo.

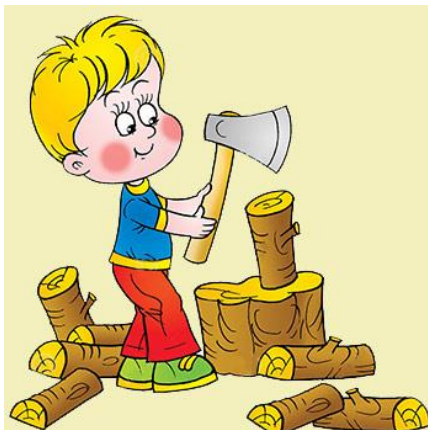
Después Valentina fue a la casa del hada buena y dijo muy triste:

– ¿Por qué lo hice?, ¿por qué lastimé a Anaís?

El hada Valentina recapacitó, se arrepintió de lo que había hecho y se puso a ordenar el desastre que había provocado.

2. Realiza una opinión sobre la conducta de las dos hadas.

ANAÍS	VALENTINA

EL LEÑADOR Y SUS TRES HIJOS (ANEXO 16)

Érase una vez, un leñador generoso y bueno, que tenía tres hijos varones. Todos los días del mundo los muchachos ayudaban a su padre con las labores de la granja: pastoreaban las ovejas, recogían el trigo listo y plantaban nuevas semillas. Eran en verdad, mozos muy obedientes y limpios, pero el anciano se lamentaba de su poca fortuna, y echaba a que su destino sería el de vivir eternamente pobre.

En las mañanas, mientras los muchachos reían y cantaban camino a la siembra, su padre los observaba sin embargo con mirada angustiada, miraba sus ropas descosidas y el sudor corriendo por sus espaldas, y suspiraba el triste viejo por no poder liberar a sus hijos de aquella carga y brindarles todo cuanto quisieran.

Así continuó la vida de aquel pobre hombre hasta que un buen día, mientras observaba las estrellas, apareció de la nada y se posó en sus hombros un pequeño duendecillo. “Te daré la felicidad que tanto buscas, buen hombre. Desde ahora serás muy rico, vivirás a plenitud y nada más”.

Y así lo hizo la criatura mágica. Agitó su sombrero tres veces en el aire y apareció ante los ojos del leñador un cofre repleto de monedas de oro. “Soy rico, soy rico” exclamaba con risas el pobre anciano. “Ah, pero escucha atento mis palabras: dentro de un año, vendré a buscar exactamente la mitad de todo cuanto tengas. Y nada más” susurró el duendecillo en los oídos del anciano y se esfumó en el aire.

Cierto es, que el leñador hizo poco caso a las palabras del duendecillo, y a partir de ese momento, se dedicó a llenar de placer y alegría a sus hijos. ¡Todo cuanto desearan los muchachos les era concedido! Carruajes forrados de piedras preciosas, ropas hermosas de la más fina seda, banquetes llenos de manjares succulentos. Así vivieron por un tiempo, llenos

de lujos y comodidades. Sin embargo, la vida para la familia del leñador era tan ostentosa, que pronto comenzó a escasear el dinero.

En pocos meses, habían gastado todas las monedas de oro. Sucedió entonces que los banquetes dejaron de ser tan enormes, los carruajes se vendieron para pagar las deudas, y los trajes de seda solo sirvieron para protegerse del crudo invierno. Con el paso del tiempo, la situación continuó empeorando, el padre lo había perdido todo, incluso la granja, y su única preocupación se convirtió en dar de comer a sus muchachos.

Una noche oscura, en que el viento frío arreciaba feroz, el leñador había logrado hacerse con un trozo de pan viejo para dar de comer a sus tres hijos pues no habían probado bocado alguno desde hacía casi una semana. Bajo la débil luz de la hoguera, se dispusieron a repartir el trozo de pan, cuando el padre recordó que se había cumplido un año exactamente de la visita del duendecillo.

“El duende vendrá a recoger la mitad de todo cuanto poseo, pero yo solo tengo este trozo de pan viejo. Si mis hijos no lo comen morirán de hambre” pensaba angustiado el leñador y corrió a esconderse con los muchachos entre la maleza. Minutos más tarde, apareció una silueta borrosa y pequeña, dibujada por la luz blanca de la Luna.

“Querido amigo mío ¿Dónde estás? He venido a concluir nuestro trato. ¿Por dónde andas?” susurraba el duendecillo entre carcajadas malditas. Cuando descubrió que el leñador se había escondido, vociferó enfurecido: “Que así sea pues. Has roto nuestro acuerdo y debes pagar. Tus hijos sufrirán por lo que has hecho, vivirán condenados por maldiciones indeseables y tú sufrirás por tu traición. ¡Y nada más!”, y dicho aquello agitó tres veces su sombrero y se esfumó en el aire.

Al ver que el duendecillo había desaparecido, el leñador salió de la maleza y suspiró aliviado, pero cuando miró a sus hijos lanzó un grito de dolor desesperado. El más pequeño de ellos, se había transformado completamente, sus piernas se habían intercambiado con sus brazos, y andaba de cabeza caminando en todas las direcciones. El segundo de los muchachos saltaba desenfrenado y huía de una manada de moscas gigantes que le perseguían a donde quiera que iba. Para el tercero y más grande de los hijos del leñador, el duendecillo le había maldecido con pies y manos de vidrio que le pesaban enormemente y apenas podía moverse del lugar.

“¿Qué he hecho?” sollozaba el pobre padre contemplando el horror en que se habían convertido sus hijos, “Mi avaricia y mi egoísmo me han traído la desgracia ¡Ay de mis

pequeños! ¡Ay de mis pequeños!". El leñador daba golpes en la tierra y halaba sus pelos con un profundo dolor. Entonces, decidió partir en busca del duende para pedirle clemencia por aquel terrible castigo.

Así anduvo viajando por largo tiempo el angustiado anciano. Cruzó montañas y lagos, bosques y desiertos. Cuando sus piernas se agotaban de tanto caminar, llegó hasta la última piedra del mundo, donde había una casita pequeña. ¡Era la casita del duendecillo! La criatura se encontraba dentro preparando una succulenta sopa. En un descuido de la criatura, el leñador echó en la sopa unas yerbas soñolientas, y esperó a que el duendecillo terminara de comer.

Al cabo de un tiempo, el pequeño duende quedó profundamente dormido, y el leñador aprovechó para quitarle su sombrero. Luego salió corriendo a toda velocidad de aquel lugar y regresó de vuelta con sus tres hijos desgraciados. Sin perder un segundo, el anciano agitó tres veces el sombrero del duende sobre cada uno de los muchachos y estos volvieron a la normalidad. ¡Eran los mismos mozos de antes! El leñador inundó su corazón de alegría, y apretó a sus muchachos en un cálido abrazo. Desde entonces, jamás deseó riqueza alguna, pues cada vez que contemplaba a sus hijos sabía que ya tenía todo lo necesario para ser feliz en este mundo.


SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 17**TÍTULO: EL RESUMEN****LXV. INFORMACIÓN GENERAL:**

- 65.1. Institución Educativa : N°32002 “Virgen del Carmen”
65.2. Área : Comunicación
65.3. Grado : 2° do primaria sección: “B”
65.4. Docente de práctica : Dr. Lady, PUMAYAURI DE LA TORRE
65.5. Docente de investigación : Mg. Paola, PAJUELO GARAY
65.6. Alumna de práctica : Mitsi Mariela, RIVERA JUSTINIANO

LXVI. APRENDIZAJE ESPERADO:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
Lee diversos textos escritos.	Reflexiona y evalúa, la forma contenido y contexto del texto escrito	Reflexiona sobre los textos que lee, opinando acerca de personas, personaje y hechos, y expresando sus preferencias cuando elige o recomienda textos a partir de su experiencia necesidad o interés.	Realiza un resumen del texto leído.	Ficha de aplicación.

LXVII. SECUENCIA DIDÁCTICA:

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
<p>INICIO: Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> La maestra mostrará una secuencia corta sobre un cuento ya conocido.  <ul style="list-style-type: none"> La maestra pegará un papelote donde este resumida de manera muy breve el cuento. <p>Recojo de saberes previos:</p> <p>Realizamos algunas preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué hice? ¿Ustedes creen que así de cortita es un cuento? ¿Alguien sabe cómo se llama el cuento? <p>Problematicación: ¿Alguien sabe que es un resumen y para qué sirve?</p>	<p>Niños Institución Educativa</p>	<p>20 Minutos</p>
<p>Propósito y organización: Que los niños puedan realizar un resumen con sus propias palabras.</p>	<p>Cartel</p>	<p>1 minuto</p>
<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>Procesos didácticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Antes de la lectura: <ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra preguntará: ¿Alguien sabe que es un resumen? Escucharemos los conocimientos previos de los niños ❖ Explicaremos que son las secuencias. <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>RESUMEN</p> <p>Exposición breve, oral o escrita, de las ideas</p> </div>	<p>Paleógrafos.</p> <p>Plumones</p>	

Universidad de Huánuco- Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades Jr. Hermilio Valdizán 871 Teléfonos 51 9773
Telefax 513154 Ciudad Universitaria La Esperanza Teléfono 515151 Correo electrónico: educación@udh.edu.pe

<div data-bbox="451 320 743 510" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra entregara a cada grupo las secuencias del cuento ya leído. ❖ Una vez entregado a cada grupo los niños tendrán que armar la secuencia. ❖ Les darán 5 minutos para que puedan armar la secuencia ❖ Una vez terminada la secuencia ellos tendrán que plasmar en un papelote un resumen con sus propias palabras. ❖ Terminado esto saldrán a leer lo que escribieron en el papelote. <div data-bbox="308 1025 616 1227" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Sus compañeros escucharan en silencio. <p><u>ORDEN:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Pedimos a los niños guardar los materiales utilizados en las sesiones de aprendizaje, seguidamente pasaremos al salón <ul style="list-style-type: none"> • Después de la lectura <ul style="list-style-type: none"> • La maestra realizará algunas preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué les pareció el resumen de sus compañeros? - ¿Explicó todo sobre el cuento? - ¿Les gustó que cada uno aporte algunas ideas a la hora de realizar el resumen? - ¿Qué nos enseñó la lectura? - ¿Qué paso para que la moda llegue al bosque? - ¿Quién fue el primer animal que estuvo a la moda? - ¿Qué recomendó el doctor? - ¿Qué ocasiono la moda? 	<p align="center">Docente Niños</p>	
<p><u>EVALUACIÓN:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se les entregara una ficha de aplicación. 	<p align="center">Ficha de aplicación</p>	<p align="center">10 Minutos</p>

LXVIII. REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

q) Para el docente.

- Ministerio de Educación, (2017) Diseño Curricular en Educación primaria de comunicación

Alumna de práctica

FICHA DE APLICACIÓN N°17

NOMBRES Y APELLIDOS:.....

GRADO:..... **SECCIÓN:**.....

REALIZA CON TUS PROPIAS PALABRAS EL RESUMEN DEL CUENTO “EL BOSQUE DE LA MODA” Y LUEGO DIBUJA AL PERSONAJE QUE MÁS TE GUSTÓ

“EL BOSQUE DE LA MODA” (ANEXO 17)

Había una vez un bosque en que todos sus animales vivían en armonía felices y contentos. Un día, una familia fue a pasar el día al campo, y uno de los niños olvidó sus calcetines. Un mapache pasó por allí al poco de irse la gente, encontró los calcetines y decidió probárselos. Le quedaron tan bien y le hicieron tanta gracia, que ya no se los quitó, y empezó a pasear todo el día con ellos por el bosque. Todos los animales hablaban del nuevo aspecto del mapache, y algunos sintieron cierta envidia al ver que se convertía en el centro de todas las miradas, así que en poco tiempo empezaron a aparecer por el bosque ardillas con camiseta, conejos con botas, topos con gorra, y ¡hasta un pájaro en calzoncillos! El doctor oso, el médico del bosque, movía la cabeza diciendo a todos con los que se cruzaba: "Eso no puede ser bueno. Los animales no llevamos ropa porque no nos hace falta", pero nadie le hacía caso y todos le decían que era un anticuado y que no sabía ir a la moda. Pero no pasó mucho tiempo hasta que empezaron a verse las primeras consecuencias del furor por la moda en el bosque: la ardilla se enganchó la camiseta varias veces con la corteza de los árboles, quedándose a mitad del salto y cayendo desde gran altura; el topo trató de meterse en su madriguera sin quitarse la gorra, y se quedó atrapado a la entrada durante todo un día, y uno de los pájaros se ligó las alas con la ropa que llevaba y aterrizó sobre unos cardos, pinchándose hasta los huesos. Incluso el mapache, con sus radiantes calcetines, resbaló un día en una de las rocas del río y casi se ahoga.

Cuando los accidentados pasaban por la consulta del doctor oso, a todos les recetaba la misma medicina: "Anda, quítate esa ropa, que un día te vas a matar". Según iban haciendo caso al doctor, dejaron de tener accidentes, y así se dieron cuenta de que ellos no necesitaban nada de eso, y que había sido una gran tontería empezar a llevar ropa de moda sólo por la envidia y por lo que comentarían los demás.


SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 18**TÍTULO: EL CUESTIONARIO****LXIX. INFORMACIÓN GENERAL:**


- 69.1. **Institución Educativa** : N°32002 “Virgen del Carmen”
69.2. **Área** : Comunicación
69.3. **Grado** : 2° do primaria **sección: “B”**
69.4. **Docente de práctica** : Dr. Lady, PUMAYAURI DE LA TORRE
69.5. **Docente de investigación** : Mg. Paola, PAJUELO GARAY
69.6. **Alumna de práctica** : Mitsi Mariela, RIVERA JUSTINIANO



LXX. APRENDIZAJE ESPERADO:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
Lee diversos textos escritos.	Reflexiona y evalúa, la forma contenido y contexto del texto .	Reflexiona sobre los textos que lee, opinando acerca de personas, personaje y hechos, y expresando sus preferencias cuando elige o recomienda textos a partir de su experiencia necesidad o interés.	Responde distintas preguntas usando los referentes donde, que , etc del texto	Ficha de aplicación.

LXXI. SECUENCIA DIDÁCTICA:

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
<p>INICIO: Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> La maestra comenzará la clase realizando algunas preguntas: El juego del “preguntón” <div style="display: flex; align-items: center;"> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo se llama tu papá? - ¿Cómo se llama tu mascotita? - ¿Cuántos años tiene tu hermanito? - ¿Qué color te gusta? - etc.  </div> <ul style="list-style-type: none"> Recojo de saberes previos: Realizamos algunas preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ¿Por qué creen que les pregunte? ¿Ustedes me respondieron con la verdad? ¿Por qué creen que realice esta actividad? Problematización: ¿Algunos de ustedes sabe que es un cuestionario y para qué sirve? 	<p>Niños Profesora</p>	<p>20 Minutos</p>
<p>Propósito y organización: Que los niños puedan responder preguntas del referente como, cuando, donde, etc. del cuento.</p>	<p>Cartel</p>	<p>1 minuto</p>
<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>Procesos didácticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Antes de la lectura: <ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra preguntará que es un cuestionario Escucharemos muy atentos las respuestas de los niños. ❖ La maestra dará un breve concepto de este. <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0; text-align: center;"> <p>CUESTIONARIO:</p> <p>Conjunto de cuestiones o preguntas que deben ser contestadas en un examen, prueba, test,</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0; text-align: center;"> <p>Sirve: para obtener información con algún objetivo en concreto</p> </div> ❖ Preguntaremos ¿De dónde sacaremos estas preguntas? 	<p>Cartulina</p> <p>Pizarra Plumones</p>	<p>50 Minutos.</p>

<p>A lo que ellos responderán (de un cuento, revista, fabula etc.)</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Esto nos ayudará a que los niños tengan bien identificado cuales son las características del paisaje y podamos desarrollar la actividad. <p>• Durante la lectura:</p> <p>Secuencia metodológica del juego:</p> <p>PLANIFICACION:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra entregará a los niños para que reparten la lectura “ El pescador y el pez dorado” (ANEXO 18) con la cual trabajaremos. ❖ Todos leeremos la lectura, la maestra explicará cada párrafo, siempre haciendo preguntas sobre el texto. <p>ORGANIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Para la formación de grupos repartiremos fichas numéricas. <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 40px; text-align: center;">1</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 40px; text-align: center;">2</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 40px; text-align: center;">3</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 40px; text-align: center;">4</div> </div> <p><u>EJECUCION O DESARROLLO:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Seguidamente empezaremos a desarrollar el juego. ❖ La profesora dará las instrucciones sobre el juego antes de comenzar. <p><u>Juego:</u> LA CANCHITA</p> <p><u>Objetivo:</u> Que los niños puedan responder las preguntas y dar respuestas correctas.</p> <p><u>N° de grupo:</u> 5 grupos</p> <p><u>Materiales:</u> baldecitos, hojas bond, silvatos</p> <p><u>Procedimiento:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños formaran su grupo y se colocaran en media luna. <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La profesora pasará por cada sitio para entregarles a cada uno sus baldecitos de canchita. ❖ Una vez repartida cada equipo comenzaremos el juego. ❖ El equipo que comienza será el voluntario. ❖ Sacarán una canchita del balde, esta canchita contendrá un número. 	<p>Baldecitos</p> <p>Hojas bond</p> <p>Bocina</p> <p>Fichas numéricas</p>	
---	---	--

<p>❖ El cual tendrás que decir en voz alta, la maestra contendrá las preguntas.</p>  <p>❖ La profesora leerá la pregunta.</p> <p>❖ El equipo que toque primero la bocina será el que responderá.</p>  <p>❖ Si la pregunta está mal respondida le daremos la oportunidad para que otro equipo lo responde.</p> <p><u>ORDEN:</u></p> <p>❖ Pedimos a los niños guardar los materiales utilizados en las sesiones de aprendizaje, seguidamente pasaremos al salón</p> <p>• Después de la lectura:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La maestra preguntará algunas preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué les pareció la actividad? ¿Fue fácil responder las preguntas? ¿Les gustaría responder algunas preguntas más? 	<p>Docente</p> <p>Niños</p>	
<p><u>EVALUACIÓN:</u></p> <p>❖ Se les entregara una ficha de aplicación.</p>		
	Ficha de aplicación	10 Minutos

LXXII. REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA
r) Para el docente.

- Ministerio de Educación, (2017) Diseño Curricular en Educación primaria de comunicación.

Alumna de práctica

FICHA DE APLICACIÓN N°18**NOMBRES Y APELLIDOS:**.....**GRADO:**..... **SECCIÓN:**.....

1. Responda las siguientes preguntas de acuerdo al texto

- ¿Cuánto tiempo se dedicó a pescar el anciano?
- ¿Qué le dijo la anciana a su esposo cuando se enteró que le dejó ir al pez dorado?
- ¿De qué estaban llenas sus redes del pescador la primera y segunda vez?
- ¿Cuál fue la reacción del anciano al escuchar al pececito hablar?
- ¿Qué paso anciano para dejar libre al pececito?
- ¿Crees que está bien el comportamiento de la anciana? ¿Por qué?
- ¿Cuántas veces mando la anciana a pedir al pez dorado?

El pescador y el pez dorado (ANEXO 18)



Érase una vez un pescador anciano que vivía con su también anciana esposa en una triste y pobre cabaña junto al mar. Durante treinta y tres años el anciano se dedicó a pescar con una red y su mujer hilaba y tejía. Eran muy pero que muy pobres.

Un día, se fue a pescar y volvió con la red llena de barro y algas.

La siguiente vez, su red se llenó de hierbas del mar. Pero la tercera vez pescó un pequeño pececito.

Pero no era un pececito normal, era dorado. De repente, el pez le dijo con voz humana:

-Anciano, devuélveme al mar, te daré lo que tú desees por caro que sea.

Asombrado, el pescador se asustó. En sus treinta y tres años de pescador, nunca un pez le había hablado. Entonces le dijo con voz cariñosa:

-¡Dios esté contigo, pececito dorado! Tus riquezas no me hacen falta, vuelve a tu mar azul y pasea libremente por la inmensidad.

Cuando volvió a casa, le contó a la anciana el milagro: que había pescado un pez dorado que hablaba y que le había ofrecido riquezas a cambio de su libertad. Pero que no fue capaz de pedirle nada y lo devolvió al mar. La anciana se enfadó y le dijo:

-¡Estás loco! ¡Desgraciado! ¿No supiste qué pedirle al pescado? ¡Dale este balde para lavar la ropa, está roto!

Así, se volvió al mar y miró. El mar estaba tranquilo, aunque las pequeñas olas jugueteaban. Empezó a llamar al pez que nadó hasta su lado y con mucho respeto le dijo:

-¿Qué quieres, anciano?

-Su majestad pez, mi anciana mujer me ha regañado. No me da descanso. Ella necesita un nuevo balde porque el nuestro está roto.

El pez dorado contestó:

-No te preocupes, ve con Dios, tendrás un balde nuevo.

Volvió el pescador con su mujer y ella le gritó:

-¡Loco, desgraciado! ¡Pediste, tonto, un balde! Del balde no se puede sacar ningún beneficio. Regresa, tonto, pídele al pez una isba.

Así volvió el viejo al mar y este estaba revuelto. Llamó de nuevo al pez y este le preguntó:

-¿Qué quieres, anciano?

-Su majestad pez, mi anciana mujer me ha regañado aún más. No me da descanso. La anciana amargada pide una isba.

El pez dorado contestó:

-No te preocupes, ve con Dios, tendrás una isba.

Cuando volvió, se encontró a la anciana sentada en una piedra y, a sus espaldas, había una maravillosa isba con chimenea de ladrillo y un gran portón.

No quedaba rastro de la cabaña de madera.

-¡Estás loco! Desgraciado! -volvió a gritarle la anciana-. No quiero vivir como una pobre campesina, quiero ser una burguesa.

De nuevo, volvió al mar a buscar al pez. El mar no estaba en absoluto tranquilo. Llamó al pez y este le dijo:

-¿Qué quieres, anciano?

-Su majestad pez, mi anciana mujer me ha regañado nuevamente. No me da descanso. Ella quiere dejar de ser campesina, quiere ser burguesa.

-No te preocupes, anciano. Ve con Dios.

Cuando volvió, vio a su esposa ataviada con ropas caras, un collar de perlas, botas rojas y una corona. Tenía criados a los que azotaba continuamente.

El viejo le dijo:

-¡Buenos días, noble señora! ¡Estarás ahora contenta!

Pero ella ni lo miró y lo hizo llevar a las cuerdas.

Volvió a obligarle a ir al mar por la fuerza. Incluso llegó a pegarle en la cara.

Ya no quería ser burguesa y le dijo que le pidiera al pescado que la convirtiera en zarina. Eso hizo el anciano. Volvió al mar, que estaba de color negro y agitado y le pidió al pez lo que su anciana mujer le había solicitado.

Cuando volvió a la aldea, su mujer estaba sentada en una gran mesa llena de manjares y servida por infinidad de criados. Detrás había soldados con hachas que vigilaban su seguridad. El viejo hizo una reverencia y le dijo:

-¡Buenas, su alteza zarina! -y ella lo hizo sacar de allí a palos y casi le dan con las hachas.

Esa semana la anciana lo hizo llamar de nuevo. Le dijo que quería ser la dueña del mar y poseer incluso al pez mágico. Lo mandó de vuelta al mar para que cumpliera con sus deseos.

El anciano le dijo al pez que su mujer quería ser la dueña de todo, vivir en el mar y por supuesto, poseerlo a él. El mar estaba absolutamente revuelto. Había una tormenta con olas tremendamente grandes y daba miedo acercarse.

El pez le salpicó con la cola y no dijo nada.

De repente, el anciano se encontró en su barca pescando con su vieja red. En la orilla, su anciana y amargada mujer estaba sentada frente a la casucha en la que habían vivido siempre.

A sus pies, estaba el balde roto.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 19**TÍTULO: CONOZCO NUEVAS PALABRAS****LXXIII. INFORMACIÓN GENERAL:**

- 73.1. **Institución Educativa** : N°32002 “Virgen del Carmen”
73.2. **Área** : Comunicación
73.3. **Grado** : 2° do primaria **sección: “B”**
73.4. **Docente de práctica** : Dr. Lady, PUMAYAURI DE LA TORRE
73.5. **Docente de investigación** : Mg. Paola, PAJUELO GARAY
73.6. **Alumna de práctica** : Mitsi Mariela, RIVERA JUSTINIANO

LXXIV. APRENDIZAJE ESPERADO:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
Lee diversos textos escritos.	Reflexiona y evalúa, la forma contenido y contexto del texto escrito.	Reflexiona sobre los textos que lee, opinando acerca de personas, personaje y hechos, y expresando sus preferencias cuando elige o recomienda textos a partir de su experiencia necesidad o interés.	Reconoce qué palabras son nuevas en su vocabulario utilizando el texto.	Ficha de aplicación.

LXXV. SECUENCIA DIDACTICA:

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
<p>INICIO: Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> La maestra colocará algunas palabras que no son utilizada por los niños. <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">BEODO</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">FARFULLAR</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">SOSA</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">ANOSMÍA</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">PREMISO</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">VADO</div> </div> <ul style="list-style-type: none"> Para esta actividad los niños tendrán que traer un diccionario <p>✓ Recojo de saberes previos: Realizamos algunas preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Conocen alguna de esas palabras que se encuentra en la pizarra? ¿Qué significa beodo? ¿Dónde podemos encontrar el significado de esas palabras? <p>Problematización: ¿Qué pasaría si alguien nos hablaría con palabras nuevas? ¿podríamos entenderle?</p>	<p>Tiras léxicas</p> <p>Plumones</p> <p>Pizarra</p>	<p>20 Minutos</p>
<p>Propósito y organización: Que los niños puedan enriquecer su vocabulario, conociendo nuevas palabras del cuento.</p>	<p>Cartel</p>	<p>1 minuto</p>
<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>Procesos didácticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Antes de la lectura: <ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra explicará que es vocabulario. <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px; text-align: center;"> <p>VOCABULARIO</p> <p>Conjunto de términos que componen un lenguaje o</p> </div> ❖ La maestra explicará que hoy conoceremos nuevas palabras con su significado. ❖ Esto nos ayudará a que los niños tengan bien identificado cual será el tema, para poder lograr la realización de nuestra actividad y nuestro indicador. <p>Durante la lectura: Secuencia metodológica del juego:</p>	<p>Papelografos.</p>	<p>45 Minutos.</p>

<p>PLANIFICACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra entregará a los niños para que reparten la lectura “Piel de oso” (ANEXO 19) con la cual trabajaremos. ❖ Todos leeremos la lectura, la maestra explicará cada párrafo, siempre haciendo preguntas sobre el texto. ❖ Cuando encontremos palabras nuevas lo subrayamos. ❖ Esto nos ayudara mucho en la realización del juego. <p>ORGANIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños tendrán que formarse en grupos, para la formación de grupos daremos hojitas de colores. <p>EJECUCION O DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Seguidamente empezaremos a desarrollar el juego. ❖ La profesora dará las instrucciones sobre el juego antes de comenzar. <p>Juego: ¿QUIÉN GANA?</p> <p>Objetivo: Que los niños puedan encontrar las palabras correctas y relacionarlas con el indicador.</p> <p>N° de grupo: 2 grupos</p> <p>Lugar: patio de la escuela</p> <p>Materiales: tiras léxicas caja, mural</p> <p>Procedimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños se colocaron en filas para comenzar el juego <div data-bbox="469 1256 826 1411" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños tendrán que coger una palabra nueva encontrada en el texto. ❖ Colocar en el mural. ❖ Buscar el significado de esta y colocarlo al lado. ❖ Cada uno de los integrantes tendrán que participar. ❖ Quien encuentre mayores palabras con sus correctos significados será el equipo ganador. <div data-bbox="443 1697 758 1930" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Ellos tendrán que relacionar las palabras con su significado según ellos interpreten. 	<p>Hojas de colores</p> <p>Tiras léxicas</p> <p>Caja</p> <p>Mural</p> <p>Docente</p> <p>Niños</p>	
--	---	--

<u>ORDEN:</u> <ul style="list-style-type: none">❖ Pedimos a los niños guardar los materiales utilizados en las sesiones de aprendizaje, seguidamente pasaremos al salón • Después de la lectura: <ul style="list-style-type: none">❖ La maestra pide a los niños que pasemos al salón.❖ La maestra colocará en la pizarra las palabras.❖ Con la ayuda de los niños empezaremos a buscar el significado de cada palabra para luego verificar con los resultados del juego		
<u>EVALUACIÓN:</u> <ul style="list-style-type: none">❖ Se les entregara una ficha de aplicación.	Ficha de aplicación	10 Minutos

LXXVI. REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

s) Para el docente.

- Ministerio de Educación, (2017) Diseño Curricular en Educación primaria de comunicación

Alumna de práctica

FICHA DE APLICACIÓN N°19**NOMBRES Y APELLIDOS:****GRADO:** **SECCIÓN:**

1. Lee el cuento:

EL CARRETE MÁGICO

Había una vez un pequeño príncipe, inquieto y travieso, que no le gustaba estudiar. Cuando sus padres le reprendían, se lamentaba diciendo: “¡Qué ganas de ser grande para hacer todo lo que quiera!”.

Un buen día, mientras se encontraba en su cuarto, descubrió junto a la ventana una bobina con hilos de oro. Ante la mirada sorprendida del principito, la bobina le habló con voz melodiosa: “Querido príncipe: He escuchado tus deseos de crecer pronto y te daré una oportunidad. A medida que desenrolles mis hilos, podrás avanzar por los días de tu vida. Pero ten cuidado, pues el hilo que se suelta no regresa, y el tiempo pasado no podrá ser recuperado jamás”.

Sin poder resistir su curiosidad, el pequeño príncipe tiró del hilo y al instante, quedó convertido en un joven gallardo y robusto. Con gran entusiasmo, volvió a tirar del hilo mágico y se descubrió con la corona de su padre. “¡Soy rey!”, “¡Soy rey!”, exclamaba con gran alegría. “Por favor, carrete mágico, quiero saber cómo lucirán mis hijos y mi señora reina”, exclamó impaciente mientras estiraba nuevamente el hilo.

Entonces, se apareció una mujer hermosa de largos cabellos junto a él, y tres chiquilines hermosos y gordos. La curiosidad del rey se hacía incontenible por saber cómo serían sus hijos de grande, así que tiró un tramo largo de aquel hilo, y otro más, y otro. De repente, notó que sus manos estaban pálidas y débiles, y en el reflejo del espejo descubrió un viejo consumido y seco.

El príncipe, al ver que había desenrollado todo el hilo, quiso devolverlo nuevamente a su lugar, pero tal como le habían advertido, era completamente imposible. ¡Había consumido toda su vida! La bobina mágica, al verlo tan afligido exclamó: “¿Qué has hecho, criatura infeliz? En vez de vivir los momentos hermosos de tu vida, decidiste pasarlos por alto. Has malgastado el tiempo inútilmente y ya no hay nada que puedas hacer, salvo pagar por tu insolencia”.

Y así quedó el anciano rey, que sólo pudo disfrutar de una corta vejez hasta que murió de tristeza en su alcoba, por haber desperdiciado toda su vida, sin vivirla como debe ser.

2. Enumera las palabras nuevas y coloca sus significados.

PIEL DE OSO (ANEXO 19)



Érase una vez, un joven campesino que se encontraba extraviado en medio de un bosque. Después de mucho caminar, el jovencuelo se encontró a orillas de un río con un duende muy simpático.

“Buen día, joven. Si matas a ese oso detrás de ti, no quedará duda de lo valiente que eres” le dijo el duendecillo y señaló hacia unos arbustos donde se escondía un oso aterrador. El joven, sin dudarlo, mató a la bestia rápidamente y regresó hacia el duende. “Ahora debes llevar esa piel durante tres años. Si no te la quitas en ese tiempo, te regalaré un morral lleno de oro que nunca podrá quedar vacío”.

El campesino aceptó sin dudarlo, y se marchó del lugar disfrazado de oso. Sin embargo, en todos los lugares que visitaba era rechazado, y los hombres salían armados a su encuentro y le espantaban con pedradas. De tanto huir espantado, el joven campesino disfrazado de oso logró hallar refugio en la choza de Ilse, una muchacha radiante y bella que tuvo compasión del oso y le protegió desde entonces.

“¿Quieres casarte conmigo, hermosa Ilse?” le preguntó un buen día Piel de Oso, porque así le llamaban al campesino. “Estaré encantada de ser tu esposa, pues tú necesitas de alguien que te cuide” le respondió la dulce muchacha sin pensarlo. Desde ese momento, Piel de Oso deseaba que el tiempo pasara volando, para poder quitarse el disfraz y cumplir así su promesa al duende.

Transcurridos tres años, el muchacho salió en busca del duende para obtener su recompensa. “Qué bueno es saber que no has fallado a tu parte del trato, jovencuelo” exclamó el duendecillo al verle y le mostró a Piel de Oso un morral lleno de pepitas de oro. “Aquí tienes lo prometido, un morral que siempre estará lleno de oro”.

El muchacho, con una alegría inmensa, regresó a casa de su amada Ilse, la cual se encontraba llorando desconsolada la pérdida de su prometido Piel de Oso. Al ver al campesino entrar en su choza no le reconoció, y cuando este le pidió casarse con ella, la hermosa Ilse se negó completamente, pues sólo se casaría con su amado Piel de Oso.

“¿Acaso no reconoces el amor en mis ojos, querida Ilse?” preguntó el joven, y fue entonces cuando se abrazaron profundamente y decidieron casarse en el instante. Desde entonces, vivieron felices y repartieron el oro entre los más pobres.


SESIÓN DE APRENDIZAJE N°20**TÍTULO: COMPARAMOS EL ANTES Y DESPUÉS****LXXVII. INFORMACIÓN GENERAL:**



- 77.1. **Institución Educativa** : N°32002 “Virgen del Carmen”
77.2. **Área** : Comunicación
77.3. **Grado** : 2° do primaria **sección: “B”**
77.4. **Docente de práctica** : Dr. Lady, PUMAYAURI DE LA TORRE
77.5. **Docente de investigación** : Mg. Paola, PAJUELO GARAY
77.6. **Alumna de práctica** : Mitsi Mariela, RIVERA JUSTINIANO

LXXVIII. APRENDIZAJE ESPERADO:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
Lee diversos textos escritos.	Reflexiona y evalúa, la forma contenido y contexto del texto escrito	Reflexiona sobre los textos que lee, opinando acerca de personas, personaje y hechos, y expresando sus preferencias cuando elige o recomienda textos a partir de su experiencia necesidad o interés	Compara el lugar del texto leído con su entorno.	Ficha de aplicación.

LXXIX. SECUENCIA DIDACTICA:

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
<p>INICIO:</p> <p>✓ Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra contará un pequeño texto sobre el puente calicanto. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>El puente fue construido a base de piedra de "canto rodado" unida con mezcla de "cal", arena y claras de huevos, de donde se deriva su nombre. Tiene una extensión de 60 metros y está formado por dos columnas que terminan en balcones semicirculares. En el lugar se recuerda el fusilamiento de los héroes Huanuqueños.</p> </div>  <p>• Recojo de saberes previos: Realizamos algunas preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Han escuchado alguna vez este texto? • ¿Creen que se parece algún lugar de Huánuco? • ¿Cómo es el puente calicanto? • ¿Observemos la imagen? <p>• Problematización: ¿Cómo está el puente calicanto ahora?</p>	<p>Imágenes</p> <p>Paleógrafos</p> <p>Niños</p> <p>Profesora</p>	<p>20 Minutos</p>
<p>Propósito y organización: Que los niños puedan comparar el lugar del texto con el de ahora.</p>	<p>Cartel</p>	<p>1 minuto</p>
<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>Procesos didácticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Antes de la lectura <ul style="list-style-type: none"> • La maestra explicará cual será la actividad. • Leeremos un cuento y que a partir de esta los niños puedan comprar el lugar del texto con el de su entorno • Para esto utilizaremos textos que estén relacionada a • Esto ayudará a que los niños comprendan de que se trata el tema de hoy y logremos el indicador. • Durante la lectura: <p>Secuencia metodológica del juego:</p>	<p>Papelógrafo</p>	<p>45</p>

<u>PLANIFICACION</u>		Minutos.
<ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra entregará a los niños para que reparten la lectura “Iglesia San Sebastián y Plaza de armas de la ciudad de Huánuco” (ANEXO 20) con la cual trabajaremos. ❖ Todos leeremos la lectura en silencio <p><u>ORGANIZACIÓN:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Formaremos grupos con fichas de figuras. <div data-bbox="317 573 933 687">  </div> <p><u>EJECUCION O DESARROLLO:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Seguidamente empezaremos a desarrollar el juego. ❖ La profesora dará las instrucciones sobre el juego antes de comenzar. <p><u>Juego: JUNTOS LO HACEMOS</u></p> <p><u>Objetivo:</u> Que los niños puedan trabajar en equipo para armar figuras.</p> <p><u>N° de grupo:</u> 2 grupos</p> <p><u>Materiales:</u> Imágenes, cajas, tablones, mural</p> <p><u>Procedimiento:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ En el grupo los niños se colocarán en columnas colocando sus pies sobre los tablones. <div data-bbox="365 1205 821 1420">  </div> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Delante de ellos se encontrará una caja que contendrá las imágenes. ❖ El primer niño tendrá que llevar una imagen a la pizarra y colocarla. ❖ Tendrán que volver, el niño que fue primero pasará hacer el último y el segundo pasará hacer el primero. ❖ El equipo que arme primero tendrá que decir “Stop” para que los demás equipos dejen de jugar. ❖ Una vez armada la imagen. 	<p>Imágenes</p> <p>Cajas</p> <p>Tablones</p> <p>Mural</p> <p>Pizarra</p> <p>Plumones</p> <p>Niños</p> <p>Profesora</p>	

 <p>❖ La actividad terminará cuando os dos grupos culminen de armar.</p> <p>ORDEN:</p> <p>❖ Pedimos a los niños guardar los materiales utilizados en las sesiones de aprendizaje, seguidamente pasaremos al salón</p> <p>• Después de la lectura:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Preguntaremos: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué vemos en la imagen? ¿Es igual que el de ahora? ¿En que habrá cambiando estos lugares? 		
<p>EVALUACIÓN:</p> <p>❖ Se les entregara una ficha de aplicación.</p>	Ficha de aplicación	10 Minutos

LXXX. REFERENCIA BIBLIOGRAFICA
t) Para el docente.

- Ministerio de Educación, (2017) Diseño Curricular en Educación primaria de comunicación
-

Alumno de práctica

FICHA DE APLICACIÓN N°20

NOMBRES Y APELLIDOS:

GRADO: **SECCIÓN:**

1. Lee el siguiente texto

Catedral de la Ciudad de Huánuco.- La antigua Catedral fue construida en el año de 1618, reedificándose en muchas oportunidades, siendo la última en la década de los 70. Se encuentra ubicada en la parte norte de la Plaza de Armas y la actual edificación, de estilo moderno y funcional, fue diseñado por el arquitecto alemán Kuno, siendo único a nivel mundial. En la construcción destacan dos torres que simbolizan dos manos en actitud de plegaria. En su interior guarda la bellísima imagen del Señor de Burgos, escultura de una sola pieza de madera, muy venerada por los fieles huanuqueños. Asimismo, en su interior se guardan reliquias del siglo antepasado, como la casulla que perteneció a Santo Toribio de Mogrovejo y el báculo del Monseñor Teodoro del Valle, entre otros. También se puede apreciar la colección pictórica de gran valor perteneciente a la Escuela Cuzqueña, destacando por su singular belleza el cuadro de “La Virgen del Rosario”, “Santa Rosa de Lima”, denominada también “Los Esposorios de Santa Rosa”, “La Virgen de Guadalupe”, obsequio de Fray José Mujica. De igual forma, resalta la escultura del Apóstol Juan y la Virgen Dolores.



2. Compara el lugar del texto con el de ahora:



(ANEXO 20)

Plaza de armas. - La plaza de Armas fue construida en 1845. En el centro de la plaza se encuentra una pileta, esculpida por el escultor italiano Pedro Caretti, utilizando para su acabado una piedra de granito de 4 metros de altura, que en tiempos prehispánicos constituyó objeto de culto para los antiguos moradores de la zona. La plaza se encuentra adornada con árboles de ficus y jacarandá que la rodean.



Iglesia de San Sebastián. - El templo de San Sebastián fue levantado a principios del siglo XVII por el hermano Diego de las Casas, de acuerdo a versiones no confirmadas. Dicho templo se encuentra en las proximidades de los puentes Tingo y San Sebastián. La iglesia cuenta con un diseño arquitectónico colonial y posee la única escultura en el mundo donde la imagen de “San Sebastián” aparece con manchas de viruela en el cuerpo. A este santo se le atribuye el milagro que hizo al hijo del zapatero Antonio Pantoja, una de las víctimas de una terrible epidemia de viruela que asoló la ciudad.



FOTOGRAFÍA N°01

En la imagen observamos a los niños realizar los juegos cooperativos.



FOTOGRAFÍA N°2

Observamos a los niños desarrollando su ficha de aplicación.



FOTOGRAFÍA N°3

Podemos observar el trabajo en grupo que realizan los niños.



FOTOGRAFÍA N°4

La investigadora dando las pautas para poder empezar la actividad.



FOTOGRAFÍA N°5

Aplicando la actividad de los juegos cooperativos (los niños armando rompecabezas)



FOTOGRAFÍA N°6

Aplicando el pre test al grupo control.





MINISTERIO DE EDUCACIÓN

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2018

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siagie.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)										Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo										Periodo Lectivo										Ublcación Geográfica																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Código										Número y/o Nombre										32002 VIRGEN DEL CARMEN										Gestión ⁽⁷⁾										PGD										Inicio										12/03/2018										Fin										21/12/2018										Dpto.										HUÁNUCO																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
Código										Código Modular										0 2 8 8 6 1 3										Característica ⁽⁴⁾										PC										Programa ⁽⁸⁾										-										Datos del Estudiante										Prov.										HUÁNUCO																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
Nombre de la DRE - UGEL										UGEL Huánuco										Resolución de Creación N°										RDZ N°105-77										Forma ⁽⁵⁾										Esc																				Sexo H/M										Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾										País ⁽¹¹⁾										Padre vive SI / NO										Madre vive SI / NO										Lengua Materna ⁽¹²⁾										Segunda Lengua ⁽¹²⁾										Trabaja el Estudiante SI / NO										Horas semanales que labora										Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾										Nacimiento Registrado SI/NO										Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾										Dist.										HUANUCO																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
N° Orden										N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾										Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)										Fecha de Nacimiento										Día										Mes										Año																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											

- (1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE: (INI) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria
Para el caso EBA: (INI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado
(2) Modalidad : (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial.
(3) Grado/Edad : En caso de E. Inicial: registrar Edad (0,1,2,3,4,5).
En el caso de Primaria o Secundaria: registrar grados: 1,2,3,4,5,6.
En el caso de EBA: C. Inicial 1°, 2°, Intermedio 1°, 2°, 3°, Avanzado 1°, 2°, 3°, 4°.
Colocar "*" si en la Nómina hay alumnos de varias edades (EI) o grados (Pr).
(4) Característ. : Primaria: (U) Unidocente, (PM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente Completo.

- (5) Forma : (Esc) Escolarizado, (NoEsc) No Escolarizado
Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia
(6) Sección : A, B, C, ... Colocar "*" si es sección única o si se trata de Nivel Inicial
(7) Gestión : (PGD) Pub. de gestión directa, (PGP) Pub. de Gestión Privada, (PR) Privada
(8) Programa : (PBN) PEBANA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Niños y Adolescentes
(PBJ) PEBAJA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Jóvenes y Adultos
PBN/PSJ/PEBANA/PEBAJA. Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos.
Colocar "*" en caso de no corresponder

- (9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche
(10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (R) Repitente, (RE) Reentrante.
Solo en el caso de EBA: (REI) Reingresante
(11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro
(12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aimara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera
(13) Escolaridad de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior
(14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (SC) Sordoceguera (OT) Otro
En caso de no adolecer discapacidad, dejar en blanco
(15) IE de procedencia : Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.
(16) N° de DNI o Cod. Del Est. : El Cod. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁰⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante								Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾					
			Día	Mes	Año	Sexo H/M	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	País ⁽¹¹⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Código Modular	Número y/o Nombre
22																			
23																			
24																			
25																			
26																			
27																			
28																			
29																			
30																			
31																			
32																			
33																			
34																			
35																			
36																			
37																			
38																			
39																			
40																			
41																			
42																			
43																			
44																			
45																			
46																			
47																			
48																			
49																			
50																			

Resumen	
Hombres	5
Mujeres	12
Total	17


TUCTO DE VENTURA, IRMA
 Responsable de la matrícula
 Firma - Post Firma




ROJAS CRISTOBAL, GLORIA ISABEL
 (a) de la Institución Educativa
 Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
RD 02 -2018	12	02	2018

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 UNIDAD EDUCATIVA LOCAL DE HUÁNUCO
 UGEL HUÁNUCO

 Dr. Eugenio Martín Treviño
 JEFE DE GESTIÓN PRIMARIA



El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siagie.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

(1) Nivel / Ciclo :	Para el caso EBR/EBE: (IN) Inicial (PR) Primaria (SEC) Secundaria Para el caso EBA: (IN) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado	(5) Forma :	(Esc) Escolarizado, (NoEsc) No Escolarizado Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia	(9) Turno :	(M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche
(2) Modalidad :	(EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial.	(6) Sección :	A, B, C, ... Colocar "-" si es sección única o si se trata de Nivel Inicial	(10) Situación de Matricula :	(I) Ingresante, (P) Promovido, (R) Repilente, (RE) Reentrante. Solo en el caso de EBA: (REI) Reingresante
(3) Grado/Edad :	En caso de E. Inicial: registrar Edad (0, 1, 2, 3, 4, 5). En el caso de Primaria o Secundaria: registrar grados: 1, 2, 3, 4, 5, 6. En el caso de EBA: C. Inicial "1", 2", 3"; Avanzado "1", 2", 3", 4". Colocar "-" si en la Nómina hay alumnos de varias edades (E) o grados (P). (solo EBA)	(7) Gestión :	(PGD) Púb. de gestión directa (PGP) Púb. de Gestión Privada, (PR) Privada	(11) País :	(P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro
(4) Característ. :	Primaria: (U) Unidocente, (PM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente Completo.	(8) Programa :	(PBN) PEBANA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Niños y Adolescentes (PBJ) PEBAJA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Jóvenes y Adultos PBN/PBJ PEBANA/PEBAJA. Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos. Colocar "-" en caso de no corresponder	(12) Lengua :	(C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aymara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera
				(13) Escolarid. de la Madre :	(SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior
				(14) Tipo de discapacidad :	(D) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (SC) Sordociega (OT) Otro En caso de no adolecer discapacidad, dejar en blanco
				(15) IE de procedencia :	Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.
				(16) N° de DNI o Cod. Del :	El Cód. del Est. Se anota solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.

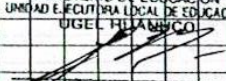
N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁰⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante										Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
			Día	Mes	Año	Sexo H/M	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	País ⁽¹¹⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Código Modular					Número y/o Nombre																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							

Resumen	
Hombres	15
Mujeres	11
Total	26


BARZOLA ESTEBAN, MAYRA GLORIA
 Responsable de la matrícula
 Firma - Post Firma



CRISTÓBAL, GLORIA ISABEL
 Director (a) de la Institución Educativa
 Firma - Post Firma y Sello

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 UNIDAD EJECUTIVA LOCAL DE EDUCACIÓN
 UGEL HUANCAYO

Eugenio Marlon Freyre Borja
 JEFE DE GESTIÓN PEDAGÓGICA

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
RD 02-2018	12	02	2018



El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siagie.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I. E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

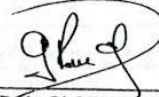
(1) Nivel / Ciclo :	Para el caso EBR/EGB: (INI) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria Para el caso EBA: (INI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado	(5) Forma :	(Esc) Escolarizado, (NoEsc) No Escolarizado Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia	(9) Turno :	(M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche
(2) Modalidad :	(EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial	(6) Sección :	A, B, C, ... Colocar "-" si es sección única o si se trata de Nivel Inicial	(10) Situación de Matricula :	(I) Ingresante, (P) Promovido, (R) Repitente, (RE) Reentrante. Solo en el caso de EBA: (REL) Reingresante
(3) Grado/Edad :	En caso de E. Inicial: registrar Edad (0,1,2,3,4,5). En el caso de Primaria o Secundaria: registrar grados: 1,2,3,4,5,6. En el caso de EBA: C. Inicial "1", "2"; Intermedio "1", "2", "3"; Avanzado "1", "2", "3", "4". Colocar "-" si en la Nomenclatura hay alumnos de varias edades (E) o grados (PR)	(7) Gestión :	(PGD) Púb. de gestión directa, (PGPJ) Púb. de Gestión Privada, (PR) Privada	(11) País :	(P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro
(4) Característ. :	Primaria : (U) Unidocente, (PM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente Completo.	(8) Programa :	(PBN) PEBANA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Niños y Adolescentes. (PBJ) PEBAJA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Jóvenes y Adultos PBN/PBJ/PEBANA/PEBAJA. Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos. Colocar "-" en caso de no corresponder	(12) Lengua :	(C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aymara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera
				(13) Escolaridad de la Madre :	(SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior
				(14) Tipo de discapacidad :	(DI) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Molora, (SC) Sordoceguera (OT) Otro En caso de no adolecer discapacidad, dejar en blanco
				(15) IE de procedencia :	Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.
				(16) N° de DNI o Cod. Del FE :	El Cod. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante										Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾			
			Día	Mes	Año	Sexo H/M	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	País ⁽¹¹⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Código Modular	Número y/o Nombre
22	D.N.I. 6.2.5.6.0.2.4.9	SIMON HUANUCO, Yilmer Teodocio	23	04	2010	H	P	P	SI	SI	C	NO		S	SI				
23	D.N.I. 6.2.4.5.5.4.6.8	TARAZONA ESPINOZA, Daily Yurs	18	08	2010	M	P	P	SI	SI	C	NO		S	SI				
24	D.N.I. 6.2.5.6.0.3.4.8	VASQUEZ RETIS, Anyhelo Sandro	30	05	2010	H	P	P	SI	SI	C	NO		P	SI	0	5	8	6
25	D.N.I. 7.5.6.3.6.3.4.0	VILCHEZ SOSA, Jeremy Fabricio	15	11	2010	H	P	P	SI	SI	C	NO		S	SI	0	3	1	8
26	D.N.I. 6.2.2.5.3.9.1.2	VILLAR VEGA, Yosmel	18	03	2011	H	P	P	SI	SI	Q	NO		P	SI				
27																			
28																			
29																			
30																			
31																			
32																			
33																			
34																			
35																			
36																			
37																			
38																			
39																			
40																			
41																			
42																			
43																			
44																			
45																			
46																			
47																			
48																			
49																			
50																			

Resumen	
Hombres	10
Mujeres	16
Total	26


SAAVEDRA TAFUR, OLGA YOLA
 Responsable de la matrícula
 Firma - Post Firma




GLORIA ISABEL CRISTÓBAL
 Directora de la Institución Educativa
 Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
RD 02-2018	12	02	2018





MINISTERIO DE EDUCACIÓN

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2018

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siagie.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)		Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo						Periodo Lectivo										Ublcación Geográfica							
		Número y/o Nombre		32002 VIRGEN DEL CARMEN			Gestión ⁽⁷⁾	PGD	Inicio	12/03/2018		Fin		21/12/2018		Dpto.	HUÁNUCO								
Código		1 0 0 0 0 0 1		Código Modular	0 2 8 8 6 1 3		Característica ⁽⁴⁾	PC	Programa ⁽⁸⁾											Prov.	HUÁNUCO				
Nombre de la DRE - UGEL	UGEL Huánuco			Resolución de Creación N°	RDZ N°105-77		Forma ⁽⁵⁾	Esc											Dist.	HUANUCO					
				Nivel/Ciclo ⁽¹⁾	PRI	Grado/Edad ⁽³⁾		2	Sección ⁽⁶⁾	C	Turno ⁽⁹⁾		M												
				Modalidad ⁽²⁾	EBR	Nombre Sección (Solo Inicial)																			
				Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)						Fecha de Nacimiento			Sexo H/M	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	País ⁽¹¹⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	
N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾			Día	Mes	Año	Centro Poblado		Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾																
				Código Modular	Número y/o Nombre																				
1	D.N.I.	6 2 6 0 5 7 1 0	AGUILAR ESPINOZA, Alan Andres						09	04	2010	H	P	P	SI	SI	C		NO	SP	SI		0 2 9 0 4 0 3	INMACULADA CONCEPCION	
2	D.N.I.	7 8 9 5 9 1 0 9	ALEJO RAMIREZ, James Rodrigo						01	07	2009	H	P	P	SI	SI	C		NO	S	SI		0 2 8 8 3 9 9	32004 SAN PEDRO	
3	D.N.I.	6 2 7 3 0 1 2 1	AQUINO PONCE, Ayner Sebastian						09	12	2010	H	P	P	SI	SI	C		NO	SP	SI				
4	D.N.I.	6 2 7 3 0 5 0 4	BAYLON TRUJILLO, Leonardo James						11	12	2010	H	P	P	SI	SI	C		NO	S	SI				
5	D.N.I.	7 8 3 8 0 6 4 4	BONILLA ARANDA, Gian Franco						30	01	2011	H	P	P	SI	SI	C		NO	SP	SI				
6	D.N.I.	6 2 6 8 7 0 9 9	CARHUAPOMA ANDRADE, Juan Josue						03	01	2011	H	P	P	SI	SI	C		NO	P	SI				
7	D.N.I.	6 2 6 6 9 3 7 5	CASANOVA SALAZAR, Jhared Gustavo						13	10	2010	H	P	P	SI	SI	C		NO	S	SI				
8	D.N.I.	6 0 3 5 3 1 8 7	DOMINGUEZ MALLQUI, Blanca Mili						17	01	2010	M	R	P	SI	SI	C		NO	P	SI				
9	D.N.I.	6 2 7 9 6 0 1 2	DURAND ARAUJO, Alexandra Ysabel						03	02	2011	M	P	P	SI	SI	C		NO	SP	SI				
10	D.N.I.	6 2 2 2 8 6 1 6	GRADOS AIRA, Evelyn Jahira						08	10	2010	M	P	P	SI	SI	C		NO	S	SI				
11	D.N.I.	6 2 1 0 6 8 1 5	JARA MASGO, Mishell Jhamelit						10	06	2010	M	P	P	SI	SI	C		NO	P	SI				
12	D.N.I.	6 2 1 2 9 6 0 1	MAIZ PEÑA, Jonh Kelvin						27	12	2009	H	R	P	SI	SI	C		NO	P	SI		0 2 8 8 6 6 2	32011 HERMILO VALDIZAN	
13	D.N.I.	6 2 4 1 4 0 1 1	ORDÓÑEZ EUGENIO, Yhon Minder						16	07	2010	H	P	P	SI	SI	Q	C	NO	SE	SI				
14	D.N.I.	6 2 8 3 0 5 3 2	PAJUELO BACILIO, Mileni						10	03	2011	M	P	P	SI	SI	C		NO	P	SI		0 5 8 6 5 9 4	32814 MIGUEL GRAU SEMINARIO	
15	D.N.I.	7 5 6 4 3 9 5 5	PALOMINO ALVARADO, Ivan						11	01	2011	H	P	P	SI	SI	C		NO	S	SI				
16	D.N.I.	6 2 5 6 0 4 4 8	PEREZ SANTOS, Anyhi Nayeli						27	06	2010	M	P	P	SI	SI	C		NO	S	SI		0 3 7 9 4 5 3	30484 SAGRADO CORAZON DE JESUS	
17	D.N.I.	6 2 5 5 9 9 5 8	PIÑAN MEDINA, Yasumi Marcielo						06	03	2010	M	P	P	SI	SI	C		NO	P	SI				
18	D.N.I.	6 3 2 6 4 9 9 9	QUISPE ARANDA, Mildren Julyeth						26	03	2011	M	P	P	SI	SI	C		NO	S	SI		0 2 8 8 3 9 9	32004 SAN PEDRO	
19	D.N.I.	6 3 3 4 3 5 1 6	QUITO PLACIDO, Jhenny Clarivel						13	12	2010	M	P	P	SI	SI	Q	C	NO	SE	SI	1 7 3 1 5 0 4	34714 MONTEFUNER		
20	D.N.I.	6 2 7 3 0 9 0 6	ROMERO GENES, Yeyly Taith						13	02	2011	M	P	P	SI	SI	C		NO	P	SI				
21	D.N.I.	6 2 4 8 5 9 1 7	ROSAS PENADILLO, Aime						19	08	2010	M	P	P	SI	SI	C		NO	P	SI				

- (1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE: (IN) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria
Para el caso EBA: (IN) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado
(2) Modalidad : (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial
(3) Grado/Edad : En caso de E. Inicial, registrar Edad (0,1,2,3,4,5).
En el caso de Primaria o Secundaria, registrar grados: 1,2,3,4,5,6.
En el caso de EBA: C. Inicial 1°, 2°, Intermedio 1°, 2°, 3°, Avanzado 1°, 2°, 3°, 4°. Colocar "-" si en la Nómina hay alumnos de varias edades (EI) o grados (Pr).
(4) Característ. : Primaria (U) Unidocente, (PM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente Completo.

- (5) Forma : (Esc) Escolarizado, (NoEsc) No Escolarizado
Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia
(6) Sección : A, B, C, ... Colocar "-" si es sección única o si se trata de Nivel Inicial
(7) Gestión : (PGD) Pùb. de gestión directa, (PGP) Pùb. de Gestión Privada, (PR) Privada
(8) Programa : (PBN) PEBANA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Niños y Adolescentes (PBJ) PEBAJA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Jóvenes y Adultos PBN/PBJ PEBANA/PEBAJA. Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos. Colocar "-" en caso de no corresponder

- (9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche
(10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (R) Repitente, (RE) Reentrante. Solo en el caso de EBA: (REI) Reingresante
(11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro
(12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aimara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera
(13) Escolarid. de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior
(14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (SC) Sordoceguera (OT) Otro. En caso de no adolecer discapacidad, dejar en blanco
(15) IE de procedencia : Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.
(16) N° de DNI o Cod. Del Est. : El Cód. del Est. Se anota solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁹⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante										Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾		
			Día	Mes	Año	Sexo H/M	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	País ⁽¹¹⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Código Modular
22	D.N.I. 62485916	ROSAS PENADILLO, Yesli	19	08	2010	M	P	P	SI	SI	C	NO		P	SI			
23	D.N.I. 62626771	SANTA CRUZ POLINAR, Zeus Snheider	08	04	2010	H	P	P	SI	SI	C	NO		S	SI			
24																		
25																		
26																		
27																		
28																		
29																		
30																		
31																		
32																		
33																		
34																		
35																		
36																		
37																		
38																		
39																		
40																		
41																		
42																		
43																		
44																		
45																		
46																		
47																		
48																		
49																		
50																		

Resumen	
Hombres	11
Mujeres	12
Total	23



LIZANA QUISPE, MARIANELLA
 Responsable de la matrícula
 Firma - Post Firma




ROJAS CRISTOBAL, GLORIA ISABEL
 Directora de la Institución Educativa
 Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
RD 02 - 2018	12	02	2018




Eugenio Marlon Becerra Borja
 JEFE DE GESTIÓN PEDAGÓGICA